
11/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Die Nr. 1
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 27,-
Raser im Test
PS-BOLIDEN
● Mariokart
● Car & Driver
● Lotus 3
● Red Zone
Flotter Dreier
HIGH-END-AMIGA
Commodores Schnellster im Visier
Vertraue der Macht
X-WING
Erste Infos zum Star Wars-Simulator
Grenzenlos gut
DIE WELT DER SPIELE
Ausführlicher Bericht von der Londonmesse

intern



...während die *POWER-PLAY*-Mannschaft mit *Super-Mario-Kart* heiße Renngefechte austrägt

Powerpilz & Katzenkummer

Von herbstlichem Trubel war diesen Monat in der *POWER PLAY* nichts zu spüren. Im Gegenteil: Die gesammelte Redaktion erfreute sich höchst geruhsamer vier Wochen. Der Grund für die Ruheperiode: Der Chefantreiber Martin röstete bei 50 Grad Celsius am diesjährigen Urlaubsdomizil in der prallen Sonne.

"Arbeitet Ihr auch fleißig?", Martin schreibt aus fernen Landen...

Salt Lake City

Was Martin nicht ahnte: Kurz nach seinem Abflug in wärmere Breitengrade trudelte aus dem Fernen Osten ein Spielmodul in der Redaktion ein, das die Arbeitsmoral aufs Höchste untergrub und die Redaktion für mehrere Tage lahmlegte. Kaum knatterten die ersten Solisten mit *Super-Mario-Kart* über die fetzigen Strecken, hatten beherzte Kollegen eine Liga ausgetüftelt. Listen wurden ausgefüllt, Kontrahenten ausgelost, Tabellen ergänzt. Seitdem rast die *POWER-PLAY*-Belegschaft lieber um die Wette, statt Artikel zu schreiben. Augenblicklicher Spitzenreiter der *Super-Mario-Kart*-Duelle ist Michael. Mit seinem Favoritenfahrer, dem kurvenfesten Pilzkopf, und einem geschnarrten "Platz da!", drängelte er jeden Gegner von der Piste.

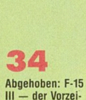
Hungriges Haustier: Katzenfräulein "Yoko" futterte sich unter Angelikas Obhut durch die Vorräte in der Redaktion.

Unterbrochen wurde die friedliche Rennfahreridylle nur durch das Verschwinden wichtiger Lebensmittelbestände. *VIDEO-GAMES*-Kollege Jan Barysch vermißte seine begehrten Lieblingscräcker, ein anderer beklagte den Verlust eines Mittagswürstchens. Nach kurzer Pirsch entdeckte ein Süßigkeiten-Suchtrupp den Missetäter: Ein Kätzchen hatte sich in den redaktionellen Keller verirrt und die Nahrungsmittel verdrückt. Die geprüfte Katzenmami Angelika nahm sich des Fellfindlings an — aufgepeppt und frisch geimpft hört die Katzendame jetzt auf den Namen "Yoko".

Einen rasanten Monat wünscht Euer

Power-Play-Team

26
Lichtschnell: Auf Han Solos Spuren mit *X-Wing*.



34
Abgehoben: F-15 III — der Vorzeigeflieger in neuem Design.



48
Abgefahren: Kultflitzer *Lotus* zum Dritten.



Aktuell

Unter der Lupe

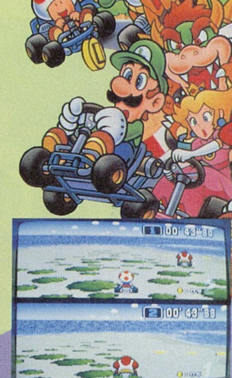
Rubriken

Computerspiele-tests

Videospieletests

Alone in the Dark

40
Einsam: Auch Vektorhelden dürfen weinen.



148
Rasant: Mit *Super Mario Kart* über die Ziellinie.



92

8
Aufgedeckt: Spielegeheimnisse von der London-Messe



Powertips

Ein neues Label erob

Da sind sich alle einig (Power Play, ASM, Amiga Joker,

Als jüngster Neu
von MIRAGE,

MIR

**Das Grauen hat einen Namen:
H. R. Giger! Der für seine Beiträge zum Film ALIEN oskarprämierte Schweizer Surrealist schuf die Grafiken.**

DARKSEED™

Für den Rest des Horror-Adventures zeichnet CYBERDREAMS verantwortlich, dessen Programmierer schon durch Titel wie SIM CITY, BARD'S TALE 3, DEFENDER OF THE CROWN, DRAGONS LAIR, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE oder MIGHT AND MAGIC 3 für Aufsehen sorgten. ***PC/AMIGA('93)/MAC('93)***

Tilt 5/92	18 (von 20)
Joystick 5/92	96%
PC-J. 4/92	81%
ASM 6/92	gut
Play Time 8/92	76%
Zero 6/92	91%
Chip 5/92	super
Generation 4 5/92	94%

"...allen voran der Meister des Surrealen, H. R. Giger." PC-J. 4/92

"...ein grafisch beeindruckendes Adventure. Famose VGA-Grafik..." Power Play 4/92

"Das Ergebnis ist eine geniale Ausgeburt der digitalen Hölle. Ein wirklich herbes Grusel-Adventure – nur für Nervenstarke!" PC-J. 4/92

"Mausgesteuerter Horror für Anhänger des kultivierten Schauderns. Grafisch eine Klasse für sich..." Chip 5/92

CYBERDREAMS

TH HUM

Begleiten Sie die primitiv durch die Jahrhunderte!

"Mit Humans kommt das erste Strategiespiel auf den Markt, das es mit Lemmings aufnehmen kann." ASM 5/92

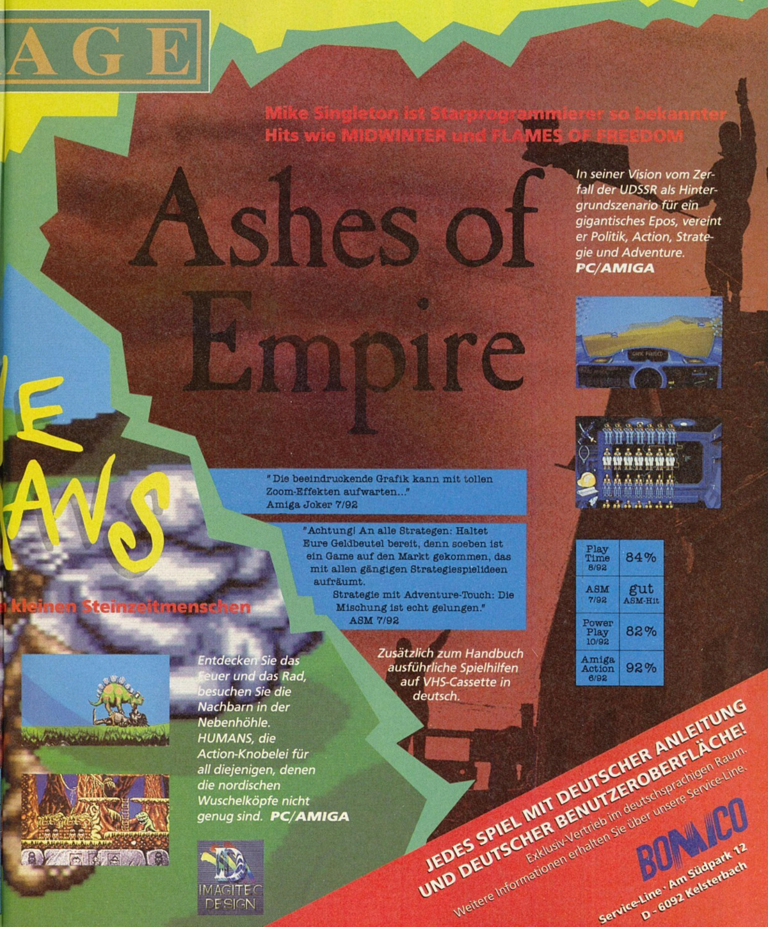
"Ein Fun-Game für alle Altersklassen – The Humans ist der Knüller des Jahres! Bald schon ist man nach den witzigen Wichten noch süchtiger, als man nach den launigen Lemmingen war!" Amiga Joker 7/92

"Ein Trupp Neandertaler schickt sich an, das Rad zu erfinden und die Spielewelt zu erobern: Die Humans kommen!" Power Play 5/92

Play Time 8/92	93% Hit
Amiga Joker 7/92	92% Hit
ASM 7/92	gut ASM-Hit
Amiga Action 6/92	92%

ert den Spiele-Olymp

PC Joker, Play Time): "MIRAGE ist bisher der Newcomer des Jahres '92."
ugang in den Verbund der Bomico-Spiele ist es das erklärte Ziel
ur Spitzenprodukte hervorzubringen.



SPIELEKI



Wer mehr über die Zukunft der Unterhaltungssoftware erfahren möchte, besucht die European Computer Trade Show in London. Hier zeigt sich die Spielebranche von ihrer Sonnenseite.

Während die Mehrheit der Engländer fasziniert bis besorgt den erotischen Eskapaden der britischen Königsfamilie folgt, werden in einer verschwiegenen Ecke von London ganz andere Bilder gezeigt. Im Business Design Centre trifft sich alljährlich die Spielewelt und bewundert die Software-Highlights der kommenden Monate. Grund zum Feiern hatte man auch diesmal, konnte doch die kleine, aber feine Branche allein in den vergangenen 12 Monaten einen Zuwachs von 80 Prozent verbuchen. Diese erfeuliche Tendenz ließ auch die *POWER PLAY* nicht ruhen: Winnie, Knut und Volker packten die Regenschirme ein und flogen zum Spielen an die Themse.

Wohin der Trend in der Unterhaltungssoftware geht, konnte man bei fast jeder Firma erkennen. Hochwertige Simulationen, Adventures und Rollenspiele sind ganz klar auf dem Vormarsch. Man fand kaum einen Stand, an dem nicht ein 486er mit mindestens 33 MHz seinen Dienst tat. Spektakuläre 3-D-Grafiken, aufgebohrte Soundtracks und digitalisierte Sprache sind die Regel. Zum Glück wird auch der Amiga weiterhin erfreulich regelmäßig beliefert. Bestes Beispiel hierfür ist Microprose: Die Amiga-Umsetzung von **Gunship 2000** steht kurz vor der Fertigstellung und auch das Rollenspiel **The Legacy** erscheint für unseren liebgewonnenen Commodore-Rechner.

Wer mehr auf Actionspiele steht, wird in Zukunft auf Konsolen ausweichen müssen, oder auf Spezialisten wie die Bitmap Brothers, Team 17 oder DMA-Design hoffen, die bemerkenswerte Actionknaller für den Amiga auf Lager hielten. *vw/kn*

RONUNG

Gib mir die Kugel: einer der Pinball-Fantasies-Tische

21th Century Entertainment

Auf gleich zwei Berühmtheiten traf man am Stand von 21th Century Entertainment. Neben dem guten alten Andrew Hewson, der schon vor fünf Jahren sein eigenes Softwarehaus betrieb, standen die *Pinball-Dreams*-Macher Digital Illusions zu einem kleinen Plausch bereit. Amiga-Freaks werden sich erinnern: Die Jungs von Digital Illusions kommen aus Schweden und sind keine Geringeren als die "Silents", eine der bekanntesten "Demo-Groups" Europas. Auf der ECTS 1990 wurde 21th Century Entertainment auf eine Demoversion von *Pinball Dreams* aufmerksam, und einem Vertrag stand nichts mehr im Wege. Neben ihrem **Pinball Dreams PC** durften auf der diesjährigen Messe schon die ersten beiden Flipper des Nachfolgers **Pinball Fantasies** (für Oktober angekündigt) angespielt werden. Größere Flippertische, wesentlich mehr Bonusschalter und andere Features sollen für Langzeitmotivation sorgen. Wieder gibt's vier Flipper, jeder mit eigener Thematik, Musik und Grafik. Einen ausführlichen Test findet Ihr in unserer nächsten Ausgabe.

Accolade

Nur lachende Gesichter bei Accolade: Nach dem Urteil eines amerikanischen Gerichts darf man nun doch Spiele für das Mega Drive unter dem Ballistix-Label vertreiben. Auch in Sachen Computerspiele bleibt man erfreulich rege und zeigte ein paar vielversprechende Neuerscheinungen. Bereits von uns vorgestellt: Mike Woodrofe's Gruseladventure **Waxworks**, das noch im Oktober für MS-DOS erscheint und im Monat darauf für den Amiga. Ein Muß für alle Freunde von Oberweiten-Queen Elvira.

Ebenfalls noch im Oktober erscheint das auf einem Ste-

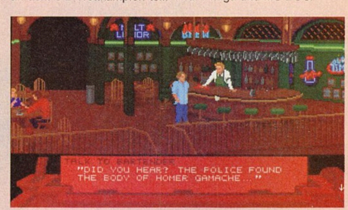


phen-King-Thriller basierende Capstone-Adventure **The Dark Half**. Digitalisierte Filmsequenzen, VGA-Grafik und digitalisierte Soundeffekte sorgen hoffentlich für ausgeprägte Gänsehaut. Erste Eindrücke von dem Schizophrenspiel um Persönlichkeitsspaltung und geistige Abgründe konnten nur halbwegs überzeugen.

Weitaus interessanter wirkte dagegen **Conspiracy**. In diesem Adventure geratet Ihr als unbescholtener New Yorker Bürger zwischen die Fronten zweier Geheimdienste und müßt innerhalb von 24 Stunden eine bedrohliche Verschwörung gegen die USA aufdecken. Digitalisierte Bilder, reichlich Text und ein narrensicheres Interface lassen schnell die entsprechende Thriller-Atmosphäre aufkommen — Demnächst auf Ihrem PC.

Ernie Eaglebeak is back! Steve Meretzky kann's nicht lassen und gönnt seinem College-Clown einen ausgedehnten Sommerurlaub im schönen Fort Naughtytail. Dort gibt's Surfbretter, Dosenbier, klitzekleine Bikinis, jede Menge hübscher Hasen, einen "Miss Wet T-Shirt" Wettbewerb und vor allem die hübsche Lola. Wird Ernie es diesmal endlich schaffen und die Frau fürs Leben finden? Das erfahrt Ihr, wenn Ihr Legend's neues MS-DOS-Textadventure **Spellcasting 301: Spring Break** erfolgreich löst. Besonders erfolgreichen Rätselknackern winkt als Belohnung eine digitalisierte Badeschönheitenparade. Pünktlich zur Skisaison erscheint **Summer Challenge** für den PC. In der vom Programmierteam "Mindspan" entwickelten Sportsimulation nehmt Ihr mit bis zu 10 Spielern an acht 3-D-Wettkämpfen teil. Joystick-Künstler lassen hier auch ohne Anabolica-Einsatz die Weltrekorde reihenweise purzeln und gewinnen die Goldmedaile in Speerwurf, Weitsprung oder Kanufahren. Amiga-Besitzern wird im Dezember die **Winter Challenge** nachgereicht.

Etwas für Geschicklichkeitsspieler ist der Tetris-Klon **Zyconix**. Zwei Spieler dürfen unter Zeitdruck bunte fallende Steinchen vom Bildschirm räumen und dabei Punkte sammeln. Die leicht abgestandene Räumaktion beginnt im November für Amiga und MS-DOS.



Dark Half: Stephen King läßt grüßen.

Core Design

Am Ständchen von Core Design gab's lediglich einige Bilder von neuen Produkten zu bestaunen. Neben **Curse of Enchantia** (Test in dieser Ausgabe) sah **Doodlebug** recht niedlich aus. Der kleine *Doodlebug* wirft in über 20 Levels mit Stiften um sich, die, gerade geworfen, bestimmte Dinge aufmalen, die es zu benutzen gilt. So helfen Ballons, über Hindernisse zu fliegen und Alienfreezer, alle Feinde einzufrieren. Im Oktober geht's los, niedliche Grafik und allerliebste Animationen inbegriffen. Im November dürfen sich Computerabenteurer auf **Dark Mere** freuen. Als kleiner Held Ebryn durchforstet Ihr drei große Welten auf der Suche nach dem bösen Oberork. Die 3-D-Darstellung erinnert dabei etwas an *Cadaver*, die Grafik sieht detailliert und stimmungsvoll aus. Was dran ist, an *Dark Mere* erfahrt Ihr in der nächsten *POWER PLAY*.

Cyberdreams

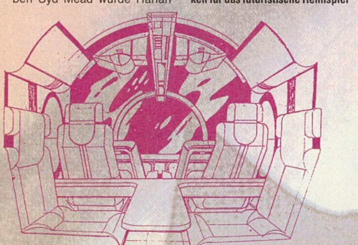
Neues von den *Dark-Seed*-Machern Cyberdreams. Präsident Patrick Ketchum, übrigens ein Mann der ersten Stunde und Gründer von Datasoft (*Bruce Lee, Pole Position, Pac Man, Zaxxon*), schnappte sich nach Alien-Designer H.R. Giger, Syd Mead, der unter anderem die Blade-Runner-Welt, Tron und 2010 gestylt hat. Syd Meads **Cyber Race** versetzt den Spieler natürlich gen Zukunft. In einem heißen Rennen geht's um die Herrschaft im Universum, und Ihr sitzt im Flitzer. Schnelle Vektorgrafik und abgefahrene Rennbahnen in typischem Syd-Mead-Design sollen wochenlangen Raserspaß garantieren. In neun Levels und 46 verschiedenen Szenarios gibt's Waffen und Extras in rauhen Mengen. Neben Syd Mead wurde Harlan Ellison, weltbekannter Science-fiction-Autor, für ein Spiel gewonnen. Das Adventure zu der Erzählung "I have no mouth, and I must scream" hat bis heute noch keinen Namen und wird erst Ende nächsten Jahres erhältlich sein, während *Cyber Race* schon im Frühjahr angebraust kommt.

Domark

Der englische Computer- und Videospielhersteller Domark fand sich in einer kuscheligen Suite, ein Stockwerk über dem hektischen Messetreiben. Bei einem Gläschen Tee und kleinen Snacks wurde hier in aller Ruhe über Neuheiten getratscht. Das erfolgreiche *3D Construction Kit* bekommt einen Nachfolger. **3D Construction Kit 2** glänzt mit massenweise neuen Features und läßt sich kinderleicht bedienen. Jede Menge vorgefertigter Objekte und Soundeffekte warten auf den Benutzer, der seine eigene virtuelle Welt zusammenbasteln darf. Die Rugby-Simulation **International Rugby Challenge** wird Ende Oktober erhältlich sein, der Flugsimulator **AV8B Harrier Assault** ebenfalls. Letzterer Flugsimulator, übrigens von den *MiG-29-Fulcrum*-Machern Simis, stellt eine Mischung aus Simulation, Strategie- und Rollenspiel dar. Als Chef der Einsatzleitung leitet Ihr Eure Bodentruppen und fliegt zudem Unterstützungsmissionen oder



...und die ersten Computergrafiken für das futuristische Rennspiel



Hier die originalen Syd-Mead-Designs zu Cyber Race...



Angriffe auf feindliche Hauptquartiere. Alle **Rampart**-Fans dürfen sich hingegen auf die Amiga-Version freuen, die, wie alle obigen Spiele, Ende diesen Monats erhältlich sein dürfte. Erst im Rohbau fertig, ist die Brettspielumsetzung **Deluxe Trivial Pursuit** für MS-DOS-Rechner und Matthew Stibbes Strategiebrocken **Columbus** für Amiga und PC.

Electronic Arts

Wie es sich für eine so bedeutende Spielefirma gehört, hatte Electronic Arts gleich eine ganze Suite auf dem Messegelände angemietet, wo man neben neuer Software auch Sandwiches und Drinks reichte. Die Drinks flossen in diesem Jahr besonders reichlich, konnte man doch ein geschäftliches Husarenstück feiern: Der internationale Spieleriese machte mal eben schnell einen zweistelligen Millionbetrag locker und kaufte Origin mit Mann und Maus. Robert Garriott ist ab sofort Vizepräsident bei Electronic Arts, sein Bruder Richard wird kreativer Direktor. Natürlich bleibt Origin als Sub-Label weiterhin bestehen.

Frohe Kunde für alle Amiga-Besitzer: Bei EA arbeitet man mit Hochdruck an einer Umsetzung von **Desert Strike**. Die Amiga-Version wird pünktlich zu Weihnachten in den Läden sein, damit wir auch über die Festtage die rauhe Wirklichkeit nicht vergessen. Ihr düst mit Eurem Pixelhubschrauber durch 27 Missionen, immer auf der Flucht vor Saddams Elitetruppen und der BPS.

Space Hulk: Nur harte Männer kommen durch.

Als zweite Umsetzung für den Amiga durften wir **Road Rash** bewundern. Ab November könnt Ihr mit Eurem Motorrad über die amerikanischen Highways brettern und die Konkurrenz aus dem Weg boxen.

Menschentrauben bildeten sich vor dem neuesten Edelprodukt von Multitalent Ned Lerner. Lerner, nicht nur als Programmierer von **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** bekannt, sondern auch als Autor (Probe) erfolgreich, hat jetzt für Electronic Arts eine neue Rennsimulation entwikkelt. Der Clou bei **Car & Driver:** Die Vektorwelt wurde mit Bitmap-Grafiken angereichert und gewinnt so beeindruckende Tiefe, die teilweise sogar mit Arcade-Automaten konkurrieren kann. Zehn völlig unterschiedliche Strecken stehen zur Wahl. Ihr könnt über amerikanische Highways brettern, die Luft in ausgedehnten Waldstrecken verpesten oder auf dem riesigen Parkplatz eines Supermarktes die Fahrkünste verbessern. Natürlich können Rennfreaks auch via Modem

gegeneinander antreten. Der Super-VGA-Renner startet voraussichtlich im November.

Leider erst im Januar kommen Freunde der "Warhammer 40000" Rollenspielreihe auf Ihre Kosten. Dann erscheint **Space Hulk** für Amiga und PC. Ihr steuert eine Truppe Space Marines durch unterschiedliche 3-D-Raumstationen und räuchert feindliche Aliens aus. Die interressante Mischung aus Strategie und Echtzeitkampf bietet für jeden der fünf Space-Ledernacken einen eigenen Bildschirm, jede Menge Extrawaffen und reichlich Monster zum Üben.

Ebenfalls recht eisenhaltig ist die Luft in **Ultrabots**. Die von der kalifornischen Software-Schmiede "NovaLogic" entwickelte Techno-Simulation versetzt Euch hinter die Steuereinheit eines riesigen Battletechs. Dort kämpft Ihr in Echtzeit gegen feindliche Roboter und plant nebenbei die nächsten taktischen Züge. Wenn das Spiel hält, was die Grafiken versprechen, dann wartet auf alle PC-Besitzer ein heißer Dezember.

Empire

Empire meets **Cyberspace**. Als Lizenznehmer des britischen Rollenspielgiganten Iron Crown Enterprises (ICE) bereitet Empire das dazugehörige Computerspiel. Am ECTS-Stand von Empire lief eine äußerst frühe Version des Science-fiction-Rollenspiels, das mit schneller Vektorgrafik und mit HUD (Head-Up-Display) eingeblendeten Menüs glänzt. Des weiteren kündigt sich **Dragonslair 3 — The Curse of Mordread** und **Dark Legions** von Ready Soft an (November). Beide Spiele werden, ähnlich wie *Guy Spy* und *Space Ace*, im traditionellen Comicstil über die Monitore flimmern. Empires In-House-Produkte **Campaign** und *Eye of the Storm* sind immer noch nicht fertig, werden aber noch vor Weihnachten erscheinen. Ebenfalls rechtzeitig zum Fest kommt **Pacific Island 2** und **Magic Boy**.

Gremlin

Bei Gremlin gab man sich zuversichtlich. Auf einem riesigen Monitor lief das Promotionvideo mit dem *Zool*-Ninja sowie eine stimmungsvolle und recht abgefahrene Filmeinleitung zu **Daemonsgate** (Anfang nächsten Jahres). Neben den in dieser Ausgabe getesteten Spielen **Zool** und **Lotus 3**, präsentierte man unter anderem das beeindruckende Rennspiel **Nigel Mansell**. Fixe Grafik in einem rasanten Spiel lassen für November einiges erhoffen. Auch erste Infos zu **Hero Quest 2** und dem witzigen Strategiespiel **Pandemonium** wurden vertuschelt. Vor 1993 ist mit dem Erscheinen dieser beiden Produkte jedoch nicht zu rechnen. In einer kleinen Ecke auf einem niedlichen PC lief die sehr frühe Version eines Comic-Rollen-Prügel-Adventure-Spiels, das bis jetzt noch namenlos sein Leben im RAM fristet. Ihr steuert einen kleinen roten Zwerg und prügelt Euch mit knollnäsigen Orks und Comicmonstern in grafisch beeindruckenden Dungeons, angereichert mit lustigen Fallen, netten Effekten und hinterhältigen Obermotzen.

Interplay

Wenig Neues gab es bei Interplay zu bestaunen. Die mit viel Presserummel angekündigte und im Beisein von Buzz Aldrin vorgestellte Wirtschaftssimulation **Buzz Aldrin's Race Into Space** machte einen soliden, aber keineswegs überragenden Eindruck. Ihr betreut als Missionsmanager wahlweise das amerikanische oder sowjetische Raumfahrtprogramm von 1957 bis heute. Neben zahllosen Menüs und Tabellen dürft Ihr Euch an 70 digitalisierten Start- und Landesequenzen erfreuen. MS-DOS-Piloten heben voraussichtlich im November ab.



Castles 2: Interplays neues Strategieprojekt

Ebenfalls kurz vor der Fertigstellung steht **Castles 2: Siege and Conquest**. Diesmal reicht zum Ritterglück keine möglichst wehrhafte Burg, vielmehr müßt Ihr Euch als Feudalherr auch um die wirtschaftlichen und diplomatischen Belange Eures Reiches kümmern. Stark von japanischen Strategiespielen inspiriert, gebt Ihr jeden Monat Eure Befehle, schickt Spione, Diplomaten und Händler in andere Länder, laßt nach Bodenschätzen



Battlefield 2000: Die Wolfpack-Grafik läßt grüßen.

Maximum Overkill: Keine Grafik aus dem Intro, sondern aus dem Spiel.

graben und schickt Armeen auf einem animierten Bildschirm in die Schlacht. Natürlich dürft Ihr auch wieder Burgen bauen und gegnerische Gebäude mit dem Rammbock bearbeiten. Der Bauwettbewerb startet im November für MS-DOS Rechner.

Loriciel

Auch Loriciel hat für das Weihnachtsgeschäft einige Asse im Ärmel. Im Action-Adventure **Entity** steuert Ihr ein vollbusiges Mädchen durch sieben lange Levels, um die eben mal aus dem Knast ausgebüchste Hexe *Entity* wieder einzufangen. Die 32 Farben der Amiga-Version und fetzige Monster versprechen einiges — im November wissen wir mehr. Der *Championship-Karate*-Nachfolger **Best of the Best** ist ebenfalls im Anrollen. Des weiteren wartet das Witzdenkspiel **The Cartoons** und die Kriegssimulation **The D-Day** auf den Weihnachtsmann. Beide sollen Ende Oktober, Anfang November erscheinen. In **Bizzy Bros.** steuert Ihr fünf Männchen durch eine verlassen Goldmine auf der Suche nach Edelmetall. Neben fiesen Minenmonstern warten gefährliche Fallen und Stolleneinbrüche auf den klaustrophobischen Spieler. Außerdem befinden sich die Moto-Cross-Simulation **Thierry Magnaldi Rally Cross** und der *Paragliding*-Nachfolger **Paraplane** im Anflug auf das Weihnachtsgeschäft.

Microprose

Bei den unbestrittenen Meistern der Computersimulation konnte man einige beeindruckende Umsetzungen bewundern. Geoff Crammond's Edelrenner **Formula One Grand Prix** wird im November für MS-DOS Rechner erscheinen und konnte schon jetzt überzeugen. Amiga-Besitzer dürfen sich auf die Umsetzung von **Gunship 2000** freuen, die im Dezember auf Eurem Rechner landet.

In der nächsten Ausgabe können wir Euch sicher schon einige Tests der neuesten Microprose-Spiele anbieten. So steht das Raumabenteuer **Rex Nebular** ebenso kurz vor der Fertigstellung, wie der Edelflieger **F15 III** und der Kriegsschiffsimulator **Task Force 1942**, die noch in diesem Monat erscheinen sollen.

Besonders vielversprechend für alle Rollenspielverrückten ist **The Legacy**. Die Hintergrundgeschichte wurde von "Magnetic Scrolls" entwickelt, bisher ein Garant für hochwertige Textadventures. Unverhofft beerbt Ihr die Großtante und werdet Besitzer eines alten Gemäuers im finstersten Neu-England. Kein Wunder, daß wir in dem weitläufigen Anwesen auf Schritt und Tritt über allerlei liebe Verstorbene stolpern. Es hilft nichts — wollen wir die teure Immobilie wohnlich einrichten, dann müssen wir uns wohl oder übel als Geisterjäger betätigen. Also toben wir durch beeindruckende 3-D-Grafik, gruseln uns vor toll animierten Geistern und freuen uns an monstersicherem Interface und einem luxuriösen Automapping. Auf PCs geht die Geisterjagd im November los, Gruselstunde für den Amiga ist im nächsten Frühjahr.


Endlich: Gunship 2000 für den Amiga

NovaLogic

NovaLogic dürfte zumindest Unterwasserkapitänen ein Begriff sein: Mit der U-Boot-Simulation **Wolfpack** machten wir vor zwei Jahren den Atlantik unsicher. Nach längerer kreativer Schaffenspause meldet man sich jetzt mit zwei neuen beeindruckenden Programmen zurück.

In **Comanche — Maximum Overkill** klemmt Ihr Euch hinter den Steuerknüppel eines Comanche RAH-66 Attack Helicopters und fliegt Eure Kampfaufträge in den Vereinigten Staaten. Was hier an grafischem Detailreichtum und technischer Brillanz aufgeboten wurde, steckt locker alles bisher Gesehene in den Schatten. Der Vogel wird noch in diesem Jahr auf schnellen PCs abheben, wir halten Euch also auf dem laufenden.

Die zweite neue Simulation von NovaLogic entführt uns in die nahe Zukunft. Im Jahr 2000 wütet, mal wieder oder immer noch, ein alles vernichtender Krieg. Wir übernehmen die Führung von vier Panzer-Platoons. Ähnlich wie **M1-Tank Platoon** von Microprose spielt auch **Battlefield 2000** auf einer strategischen und einer Actionebene, in der wir, via 3-D-Blick, aktiv am Geschehen teilnehmen und die Bordkanonen sprechen lassen.

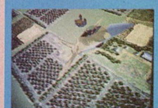
Ocean

Ocean hielt sich mal wieder bedeckt, wie der Himmel über London. Nachdem der Presse *Wizkid*-Demos angeboten wurden, erhielt jeder sein Pressemäppchen und Kaffee im Überfluß. Neue Produkte gab's vorerst nicht zu sehen. Angekündigt wurden lediglich neue Filmumsetzungen, wie **Lethal Weapon 3**, **Cool World** und ein zweiter **Addams Family**-Teil. Das Wrestling-Spiel **WWF 2** und eine Golf- und Fußballadaption seien ebenfalls noch für dieses Jahr geplant, hieß es. Bis Weihnachten sollten obige Spiele erhältlich sein. Glücklicherweise lief uns dann aber noch der freundliche Digital-Image-Design-Boß Martin Kenwright in die Arme, der uns alsbald in eine kleine Ecke lockte, seinen PC anschaltete und eine frühe Version von **Epic 2** präsentierte. *Epic 2* wird erst im Frühjahr '93 fertig werden, beeindruckte jedoch schon mit gigantischer Grafik und jeder Menge neuer Features. Die Rexxonen haben sich von der vernichtenden *Epic*-Schlacht erholt und wollen der Menschheit mit neuer Technologie schon wieder ans Leben. Mit einem neuartigen Flieger unterbindet Ihr dieses Unterfangen in unzähligen Missionen. Fast fertig ist die PC-Version von **Robocop 3** (ebenfalls DID), die grafisch mit der Amiga-Version nur noch rudimentär zu vergleichen ist. Flinke Polygone und detaillierte Objekte lassen einiges erhoffen. *Robocop 3* für den PC erscheint im Oktober.

Origin

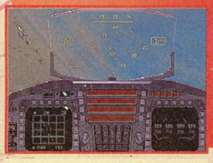
Der Meister hielt Hof und alle durften staunen. Wenn Richard Garriott selbst die Produkte für den Spieleherbst vorstellt, dann darf man einiges erwarten. Wir wurden nicht enttäuscht, denn im Gepäck hatte er die neueste Version von **Strike Commander**. Was hier geboten wurde, läßt die gesamte Konkurrenz alt aussehen: Den nötigen 386er, die entsprechende Rechenkapazität vorausgesetzt, holt man sich ein multimediales Ereignis ins Haus, das seinesgleichen sucht. Chris Roberts neuestes Spiel ist weniger eine schraubengenaue Simulation, als vielmehr ein furioses Action-Adventure, bei dem die Grenzen zwischen Spiel und Film endgültig verwischen.



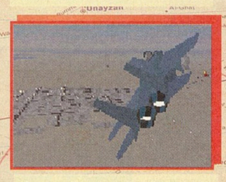








Ganz neuer Modus für die Kampfunternehmen. Fliegen Sie immer wieder neue Tag- und Nachteinsätze.



Brandneue Kriegsschauplätze. Fliegen Sie die Kampfeinsätze der explosiven Szenarios in Korea und im Persischen Golf



Atemberaubende Animationen im Vor- und Nachspann sorgen für ein überwältigendes Strike Eagle 3-D-Erlebnis!

Am Himmel haben sich immer mehr kleinere "Raubvögel" gesammelt. Doch jetzt ist der Leitvogel zurückgekehrt, um zu zeigen, wer der wirkliche Herrscher der Lüfte ist! F-15 Strike Eagle III übertrifft sogar seine Vorgänger und bringt Ihnen ununterbrochene Action in schwindelnden Höhen.

- Hiermit stellen wir erstmals unser revolutionäres neues Bildsystem vor. Ein System, daß die Luftkämpfe so realistisch wiedergibt, daß Sie schweißgebadet nach dem Schleudersitzknopf greifen werden.
- Wir haben neue, unglaublich fotorealistische Start- und Endbildschirme entwickelt, damit Sie die Strike Eagle-Atmosphäre genau nachempfinden können.
- Hier werden Sie es mit den modernsten Hi-Tech-Gegnern aufnehmen müssen, die genauso unbarmherzig vorgehen, wie die der wirklichen F-15-Piloten.
- Kämpfen Sie in unserem neuen "Head-to-Head"-Zweikampfmodus gegen einen Freund oder fliegen Sie im "Piloten-/Waffenoffiziersmodus" mit ihm zusammen. Sie könnten aber auch mit Hilfe unseres sensationellen "2-Flugzeugmodus" nebeneinander über den Himmel zischen!

Polieren Sie also Ihren Flughelm, und klettern Sie ins Cockpit Ihrer F-15 Strike Eagle III! Erleben Sie die spannendste Flugsimulation, die Sie jemals gespielt haben!

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.Tel + 44 (0)666 504 326.





Auch Roberts zweites Projekt sah sehr vielversprechend aus: Anders als in **Wing Commander**, arbeiten wir in **Privateer** als freier Handelskapitän im Kilrathi Universum. Es liegt an Euch und Eurem Handelsgeschick, ob Ihr Eure anfangs noch mickrige Rakete zu einem waffenstarrenden Raumer ausrüstet. Um das fast zivile Abenteuer komplett zu machen, dürft Ihr die Oberfläche aller Planeten besuchen und dort als Spion oder Diplomat tätig werden. Die Handlung läuft, anders als bei *Wing Commander*, nicht linear ab, sondern wird durch Eure Entscheidungen gesteuert. Selbst wenn alle Rätsel und Missionen geschaft sind, bleibt *Privateer* immer noch ein gehaltvoller Raumkampf- und Handelssimulator.

Als Dreingabe zu all dieser Actionpracht wurde das Intro zum zweiten Teil von **Ultima 7 The Serpent Isle** vorgestellt und erste Bilder aus dem Spiel gezeigt. Am simplen Maus-Interface hat sich nichts geändert, als optische Dreingabe gibt's jetzt digitalisierte Porträts bei Menügesprächen.



Zivil: als Privateer im Kilrathi-Universum unterwegs



Psygnosis

Die englische Softwareschmiede Psygnosis gab sich mal wieder britisch reserviert. Von angekündigten Neuheiten gab's in ihrer ganz in schwarz gehaltenen Suite recht wenig zu sehen. **Creepers** nennt sich ein neues PC-Spiel. In dieser Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel müßt Ihr eine Horde niedlicher Würmer durch 80 Levels begleiten. Der *Armour-Geddon*-Nachfolger **Armour Geddon 2** soll gegenüber dem Vorgänger schnellere Grafik bieten und ihn spielerisch weit übertreffen, was nicht allzu schwer sein dürfte. Das 3-D-Spielchen **Air Support** war immer noch nicht fertig — ab September sollte es aber erhältlich sein. Ferner dürfen sich Beast-Fans auf **Shadow of the Beast 3** freuen; Flugsimulanten kommen mit **Combat Air Pilot** auf ihre Kosten. Ihr ballert mitten im Golfkrieg auf alle feindlichen Stellungen und sammelt fleißig Orden. **Combat Air Pilot** erscheint im November, während *Beast 3* schon erhältlich sein sollte. Einzig wahres Psygnosis-Highlight war die Vorstellung der DMA-Design-Produkte. Dave Jones präsentierte neben dem recht blutigen **Walker** und dem Rollenspiel **Hired Guns** (siehe *POWER PLAY* 5/92) den Nachfolger des Kultspiels **Lemmings**. Im Gegensatz zum ersten Teil, gibt es zehn verschiedene *Lemmings*-Völker, zum Beispiel Mond-Lemminge, Strand-Lemminge, Zirkus-Lemminge und Eskimo-Lemminge. Jedes Volk hat seine eigenen Skills, mit denen die grünhaarigen Nager durch die Levels bugsiert werden. Sie schießen mit Pfeil und Bogen, springen über Abgründe oder schießen sich mit Kanonen gen Ausgang. Ziel des Spiels ist es, mit mindestens einem Tierchen den Ausgang der jeweiligen Welt zu erreichen, der erst nach mehreren Levels wartet. Habt Ihr eines der Levels gemeistert, beginnt Ihr mit der, in diesem Level "geretteten" Anzahl von *Lemmings* im nächsten. Die zahllosen grandiosen Animationen und neuen Ideen lassen einiges erhoffen. Ob's bis Weihnachten mit *Lemmings 2* klappt, steht noch in den Sternen.

Renegade

Nachdem Volker, Knut und Winnie mit Kaffee und Keksen überhäuft wurden, gab uns Spieldesigner und Bitmap-Bruder Eric Matthews eine sehr überzeugende Darstellung seines spielerischen Könnens. In der fast fertigen **Chaos Engine** wetzte Eric ohne Lebensverlust von Level zu Level und sammelte Punkte én Masse. Den *POWER PLAYERN* blieb bei gigantischer Grafik, krachendem Sound und pausenloser Action die Puste weg. Allein oder mit einem Freund wetzt man bei *The Chaos Engine* durch etliche, von oben gezeigte Level, löst verzwickte Rätsel und ballert nebenbei auf gehörig viele Aliens. Eure Charaktere haben, wie in einem Rollenspiel, bestimmte Eigenschaften, Stärken und Schwächen und lassen sich im Spielverlauf gehörig aufpäppeln. Ab November darf losgeballert werden. Kaum erholt von soviel Krach und Bumm, klopfte uns von hinten ein alter Bekannter auf die Schulter und wünschte einen guten Tag. Vor uns stand Andrew Braybrook, in seinen Händen lauerte ein Diskettchen mit ersten Bildern von **Uridium 2**. Ähnlich wie beim 86er Klassiker rast Ihr über eine Weltraumstation und ballert auf anfliegende Feindformationen. Habt Ihr eine Stufe gemeistert, landet Ihr nicht etwa wie gewohnt auf dem Deck des Raumers, sondern stürzt auf die Landepiste und findet Euch im Innern des Raumschiffs wieder. Hier lauft Ihr als Walker durch die Gegend und schießt auf alles, was nicht die Luft anhält. Ein Zweispieler-Simultanmodus ist ebenfalls enthalten — geduldet muß der Amiga-Besitzer sich jedoch noch bis Frühjahr 1993. Neben diesen beiden Highlights gibt's eine Zusatzdiskette für *Sensible Soccer* mit neuesten Ligen und Mannschaften, die *Fire & Ice*-Version für MS-DOS-Rechner sowie den CDTV-*Sensible-Soccer*. Seit neuestem arbeiten Jason Perkins und Robin Levy für Renegade. Ihr **Ruff & Tumble** wird voraussichtlich im Sommer '93 erscheinen.

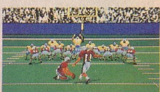


Die Chaos Engine kommt noch vor Weihnachten (Amiga)

Sierra/Dynamix

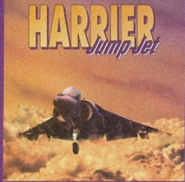
Nichts neues bei Sierra. Die Abenteuerspezialisten aus Kalifornien arbeiten mit Hochdruck an ihren drei High-Tech-Programmen **Space Quest 4**, **Quest for Glory 3** und **King's Quest 6**. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch sicher schon näheres über das MS-DOS-Trio berichten können. Ob und wann Amiga-Umsetzungen geplant sind, war noch nicht zu erfahren.

Etwas fleißiger war man offensichtlich bei Firmenanhängsel Dynamix. Die neue Demoversion vom Denkspiel **The Incredible Machine** sorgte für gepflegten Wahnsinn und das Rollenspielepos **Betrayal at Krondor** ließ echte Heldenstimmung aufkommen. Die auf der Romantrilogie von Raymond E. Feist basierende Geschichte, entführt uns direkt in eine Parallelwelt, auf der wir in epischer Breite unsere Abenteuer bestehen. Ihr führt Eure Truppe aus der 3-D-Sicht durch eine detaillierte Vektorlandschaft. Landet Ihr in einem Dungeon, wird wie bei **Ultima Underworlds** weich gescrollt. Kämpfe werden rundenweise auf einer isometrischen Land-



Fast wie im Film: Front Page Sports Football

HARRIER *Jump Jet*



Erleben Sie diesen Jäger hautnah.

Das Flugerlebnis läßt sich nur noch steigern, wenn Sie in die britische Luftwaffe eintreten! MicroProse bringt Ihnen jetzt mit Unterstützung der Royal Air Force den ***Harrier Jump Jet.***



- Setzen Sie die einzigartige Fähigkeit der Harrier zum bodennahen 'Schweben' direkt hinter der Front ein. Fliegen Sie kurze, schnelle Einzeleinsätze, bevor Sie zu Ihren Tarnstellungen zurückkehren.
- Erlernen Sie kurze Starts und senkrechte Landungen. Proben Sie den Schwebeflug oder Rückwärtsflug für Situationen, in denen Sie gegnerische Piloten verwirren möchten!
- Führen Sie einzigartige Kampfmanöver aus, und bewaffnen Sie dazu Ihre Harrier aus einem Riesenangebot ausführlich beschriebener Waffen.



Von einzelnen Flugeinsätzen bis zum vollständigen Kampfunternehmen können Sie in diesem Spiel in das authentischste Cockpit steigen, daß es je in einem nicht vom Militär eingesetzten Simulator gegeben hat.

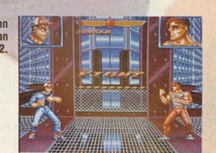


Bereiten Sie sich auf eine völlig neue Flugsimulation vor!



Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: +44 (0)666 - 504 326.



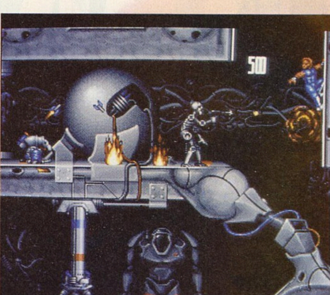

Hau drauf: Body Blows von Team 17 erinnert an Streetfighter 2.

karte ausgetragen. Beide Spiele erscheinen für MS-DOS-Rechner im November. Grafisch beeindruckend **Front Page Sports: Football**. Freunde amerikanischer Sportarten dürfen schon mal die Festplatte auf Ihrem PC freiräumen. Ebenfalls in Vorbereitung, der **Red Baron Mission Builder** und zwei Datendisketten für **Aces of the Pacific**, Simulatorflieger werden also zufriedenstellend bedient.


Betrayal at Krondor: Dynamix Rollenspiel

Team 17

"Standlos" präsentierte Martyn Brown von Team 17 seine neuesten Produkte. Während in den Messeräumen bei einer Tasse Kaffe fleißig erzählt wurde, machten sich Martyn plus Kollegen in einem Pub um die Ecke breit. Inmitten von Jonnie-Walker-Buddeln, Biergläsern und Longdrinks gab's gleich vier neue Spiele zu bestaunen. Während das Jump' n'Knall-Spiel **Codename Asassin** seiner Fertigstellung entgegensaust (testen wir in der nächsten *POWER PLAY*), dürfen sich *Alien-Breed*-Fans auf eine Szenariodiskette freuen. **Alien Breed — Special Edition '92** bietet ganze zwölf neue und erheblich kompliziertere Levels. Neben extravagan-


Codename Assasin: Team-17's Actionhammer ist fast fertig.

ten Extrawaffen, warten miesere Aliens und nette Extras. Das Spiel wird als Budgetsoftware erhältlich sein und auch ohne den ersten Teil auf Euren Amigas glänzen. Mit **Alien Breed 2** hat die Szenariodiskette jedoch nichts zu tun. Der offizielle zweite Teil wird erst Mitte 1993 erscheinen; vorerst steht lediglich das Konzept. Anfang '93 dürfen sich Comicfans auf **Superfrog** freuen. In einem Vorabmuster gab es schon mal äußerst witzige Animationen und tolle Grafik zu bewundern. Alle *Streetfighter-2*-Fans werden hingegen am Beat'em Up **Body Blows** ihre helle Freude haben. Riesige Kämpfer-Sprites und flüssige Animationen sollen Capcoms *Streetfighter 2* mächtig einheizen. Außerdem ist das Rennspiel **Overdrive** in der Mache, das jedoch nicht vor Mitte nächsten Jahres zu erwarten sein wird.

Virgin

Wüstenstimmung bei Virgin. Um den sicherlich teueren Einkauf des Lizenzbrockens "Dune" entsprechend auszuwerten, hat jetzt Westwood noch schnell ein interressantes Strategiespiel nachgeschoben. Ihr übernehmt in **Dune 2 — The Battle for Arrakis** eines der drei Häuser Atreides, Ordos oder Harkonnens, baut Festungen, errichtet Gewürzfabriken und hebt Söldner aus. Ist die wirtschaftlich/strategische Planung abgeschlossen, dürft Ihr im Echtzeitkampf aufeinander eindreschen. Die icon-gesteuerte Action wird aus der Vogelperspektive angeboten und im November für Amiga und MS-DOS-Rechner erscheinen. Ebenfalls für November in der Pipeline, das Prügelspiel **Motorhead**. Das Programm für Metal-Fans erscheint im November für Amiga und Atari ST.

Bereits im Oktober erscheint das ultimative Spiel für alle Fast-Food-Süchtigen. In **MC Kids** tobt Ihr alleine oder zu zweit durch 50 Level von McDonalds Land, bewerft Euch mit McRibs und Big Macs oder ruiniert Euch anderweitig den Magendarmtrakt. Die ballaststoffreie Kalorienbombe ist als Amiga- oder Atari ST-Rezept erhältlich. Außerdem gesichtet: **Reach for the Skies**. Wieder einmal eine Weltkrieg-2-Flugsimulation, die im November für Amiga-, Atari ST- und MS-DOS-Rechner abhebt.

Virgin's sehnsüchtigt erwartetes CD-ROM Spiel **The 7th Guest** wird nun endgültig im Dezember erscheinen.

Dune 2: Hoffentlich kein Sand im Getriebe.

U.S. Gold

Mit stolzgeschwellter Brust wurde in der U.S.Gold-Suite die Amiga-Umsetzung von **Street Fighter 2** vorgestellt. Capcom's Prügelhit macht zumindest auf dem Amiga eine annehmbare Figur. Ob auch die Spectrum- und C-64-Versionen an die Qualitäten des Automaten anknüpfen können, darf angezweifelt werden. Die Amiga-, Atari ST- und MS-DOS-Versionen erscheinen hoffentlich pünktlich zum Weihnachtsfest. Ebenfalls fast fertig, **Indiana Jones — The Action Game**. Unser Kumpel Indy prügelt sich auf der Suche nach Atlantis durch eine isometrische Landschaft und löst dabei kleine Rätsel. Amiga, Atari ST-, C-64- und MS-DOS-Versionen erscheinen in Bälde. *kn/vw*



Bald fertig: The 7th Guest





Noch nicht klar, ob's nach Deutschland kommt: Desert Strike für das Super Nintendo

VIDEOSPIEL-OFFENSIVE

Europa im Konsolenfieber: Während die aktuellen PC-Spiele mit gigantischen Grafikspektakeln und Soundkartensymphonien aufwarten, schleichen sich die Umsetzungen für Sega- und Nintendokonsolen durchs Hintertürchen auf den wachsenden Markt. Viele Produkte wurden nur im engsten Kreis präsentiert, manche Firma, deren Stand mit Computerspielen geschmückt war, werkelte im Stillen schon an einer Videospielpalette. Einige Hersteller gaben sich kaum Mühe, ihre Wende von Diskette auf Modul zu kaschieren: *Elite* (durch Actionhits für C64 und Amiga bekannt) hatte nur noch ein Diskettenspiel im Gepäck. Noch ist der englische Markt der mit der größten Vielfalt verschiedener Systeme: Neben allen bekannten Computertypen, mischen auf der Insel auch die 8-Bit-Konsolen und die Handhelds kräftig mit. Auch der Kampf zwischen Super Nintendo und Sega Mega Drive ist noch nicht entschieden. *wi*

Electronic Arts

Auch der amerikanische Spielekonzern Electronic Arts konzentriert sich zunehmend auf den Konsolenmarkt. Nachdem Electronic Arts in den letzten Monaten die Sega-Fans beglückte, sind nun auch die ersten Spiele fürs Super Nintendo fertiggestellt. Sportfans dürfen sich auf eine Umsetzung von **John Madden Football ''93** und das Icehockey-Spektakel **NHLPA Hockey** freuen — Mega-Drive-Freunde werden dafür schon mit dem dritten Teil, **NHLPA Hockey ''93**, beglückt. Ebenfalls fürs Super Nintendo aufbereitet wurde das Golf-Kriegsspiel **Desert Strike**, das jedoch wie die Mega-Drive-Version nicht für den deutschen Markt gedacht ist. Bisher nur für das Mega Drive vorgestellt, wurde der Rennspielhit **Lotus Turbo Challenge** — die Super-Nintendo-Version wird der Lotus-Erfinder Gremlin wohl in eigener Regie in die Kaufhäuser bringen.

Microprose

Wie der Hauptkonkurrent Electronic Arts verstärkt auch der zweite "Amerikanische Riese", Microprose, sein Engagment auf dem Konsolensektor. Microprose, bekannt durch Flugsimulationen und komplexe Strategiespiele, wird jedoch (fast) nur für Nintendo-Hardware entwickeln und veröffentlichen: Geplant sind die actionlastige Flugsimulation **Super Strike Eagle** für das Super Nintendo (in 256 Farben und mit digitalierten Stereo-Effekten) sowie der "kleine Bruder" **F 15 Strike Eagle** für den Game Boy. Beide Versionen sind bereits fertiggestellt und werden noch vor Weihnachten erscheinen. In der Pipeline für das Mega-Drive: **Pirates Gold**, das schon auf der Sommer-CES die ersten Segel setzte.

Storm/The Sales Curve

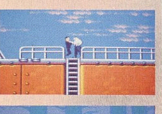
Auch Storm hat sich für ein System entschieden und wird für alle Nintendo-Konsolen, nicht aber für Mega Drive und Game Gear ausliefern. Für das Super Nintendo fertiggestellt ist neben dem Vertikal-Scroller **Super Swiv** auch das Rennspiel **Indy Heat**, das Euch in "Super Off Road"-Manier über zehn verrückte Rennstrecken führt. Neu ist **Troddlers**, ein Denkspiel für zwei Personen. Ähnlichkeiten zu den erfolgreichen *Lemmings* sind nicht zu übersehen: Über die Spielfiguren Hokus und/oder Pokus versucht Ihr die niedlichen *Troodlers* durch 175 gefahrengespickte Levels zu lotsen. Die Automatenumsetzung **Rod Land** gibt's dafür bald für den Game-Boy. Erst im nächsten Jahr wird **Cattrap** erscheinen, ein Tüftelabenteuer in verwirrender Labyrinthumgebung.

Elite

Nach **Dragon's Lair** (kommt bald auch für das Super Nintendo) und **Joe and Mac** (Jump'n'Run-Fans freuen sich auf die Game-Boy-Version), hat Elite schon die nächsten Titel für den europäischen Markt adaptiert. Super-Nintendo-Besitzer, die auf ein knackiges Rollenspiel warten, werden im Frühjahr 1993 mit **Might and Magic 2** bedient; Sportfans kommen einen Monat später mit der Fußballsimulation **Striker** auf ihre Kosten. Doch auch der Game Boy ist für die Engländer nicht passé. Mit **Dr. Franken 2** soll dem erfolgreichen Vorgänger ein spielerisch aufgemotzter Nachfolger präsentiert werden.

Domark

...setzt auf Sega: **James Bond: The Duel** enthält Elemente aller bekannten 007-Filme und präsentiert sich als actionlastiges Jump'n'Run im Aliens/Terminator-Stil. Mega-Drive-Besitzer, die auf pixelgenaues Springen und rücksichtsloses Ballern stehen, dürfen mit dem prominenten Filmagenten voraussichtlich noch vor Weihnachten Bekanntschaft

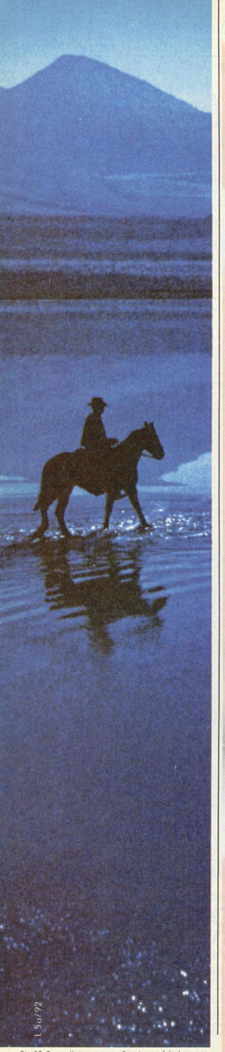




Für Mega Drive (unten) und Game Gear (oben): James Bond — The Duel



Vernebelt: Ritter Dirk, der Held aus Dragon's Lair, stirbt nun auch auf dem Super Nintendo



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet

ECTS

schließen — Game-Gear-Fans werden wenig später bedient. Flugsimulationen sind auf dem Mega Drive selten: mit **MIG 29** will Domark Abhilfe schaffen. Die 3-D-Fliegerei wird momentan vom englischen 3-D-Spezialisten Andrew Onions in Szene gesetzt. Ob das thematisch schwierige **International Rugby** (ebenfalls Mega Drive) in Deutschland erscheint, ist momentan noch nicht bekannt. Game-Gear-Fans sollten wiederum nach **Super Space Invaders** (einer spielerisch und grafisch leicht aufgepeppten Variante des Ballerklassikers) und dem mörderischen Geschicklichkeitstest **Prince of Persia** Ausschau halten.

Loriciels

Rundumschlag von Loriciels: Unter dem Namen **Best of the Best — Championship Karate** wurde das Amiga-Spiel *Panza Kick Boxin* für alle Nintendo-Konsolen umgerüstet. Spielerisch hat sich nichts geändert und grafisch kann selbst die Game-Boy-Version mit dem 16-Bit-Vorbild mithalten. Zwei weitere Loriciel-Hits gibt's ab Frühjahr 1993 ebenfalls für das Super Nintendo: **Loriciel Tennis** kennen Computerfans mit gutem Gedächtnis als Amiga-Sportspiel, **Jim Powers** ist ein gelungenes Geschicklichkeitsspiel, das Insider für das bislang beste Loriciel-Produkt halten. Ob auch die Super-Nintendo-Varianten gehobenen Ansprüchen gerecht werden, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben oder in unserer Schwesterzeitschrift *VIDEO GAMES*

Mindscape

Die Nintendo-Rechte für die obengenannten Spiele der englischen Designer Bitmap Brothers liegen bei Mindscape: Noch in diesem Jahr werden für den Game Boy die Weltraumballerei **Xenon 2** und das futuristische Mannschaftsgeprügel **Speedball 2** erscheinen. Über das angekündigte **Battleships** (Game Boy) war zum jetzigen Zeitpunkt jedoch noch nichts zu erfahren. Für das Super Nintendo haben die Engländer wiederum ein grafisch aufgepepptes **Battletoads** ins Programm genommen. Entwickelt wurde der witzige Turtles-Konkurrent, wie auch die anderen Nintendo-Versionen, von Trade West. Ebenfalls für das Super Nintendo wurde der Actionknaller **Terminator** entwickelt — die Sega-Versionen kommen wie bereits erwähnt von Virgin. Ob der interessanteste Mindscape-Titel bis Weihnachten fertiggestellt ist, bleibt offen: An **Wing Commander**, der kriegerischen Weltraumoper im 3-D-Gewand, wird nun schon seit zwei Jahren gewerkelt.

Ocean

Was Electronic Arts für die Staaten ist, stellt Ocean für den europäischen Markt dar: Der Branchenprimus hatte in London ein halbes Dutzend Pressesprecherinnen abgestellt, um auch den ausgefallensten Wünschen der versammelten Fachpresse nachzukommen. Ocean hatte (mal wieder) die dicksten Lizenztitel an der Angel: Neben den Game-Boy-Titeln **Darkman**, **Robocop 2**, **The Addams Family**, **Hudson Hawk** und **Prince Valiant**, gibt's bald auch eine Handheld-Version des Automatenoldies **Mr. Do**.

Auch für das Super Nintendo erwarb Ocean ein paar protzige Lizenzen: In **Lethal Weapon** wird geballert und gehüpft, den **Radio Flyer** steuert Ihr aus der Vogelperspektive und **Cool World** bestach in der Demoversion durch aufwendige Bonbongrafik. Den Vertrieb in Deutschland wird für alle Ocean-Produkte voraussichtlich Laguna übernehmen.

Virgin

Der englische Multimedia-konzern Virgin hatte auf der ECTS einen der größten Stände, konnte aber nur mit wenigen Neuheiten aufwarten: Neben bereits bekannten Sega-Umsetzungen wie **Xenon 2**, **Speedball 2** und **Terminator**, sind für die letzten Monate des Jahres noch **Mega-Lo-Mania** und **Superman** für das Mega Drive, **Robin Hood** für das Master System und **Super Off Road** für das Game Gear geplant. Auch eine Version von **Speedball 2** soll noch vor Weihnachten für das Sega-Handheld erscheinen.

Der Rest in Kürze

Andrew Hewsons *21st Century Entertainment* setzt mit **Pinball Dreams** einen ihrer größten Computerspielhits für den Game Boy um. Wie in der Amiga-Variante, stehen vier verschiedene Spielfelder und eine High-Score-Liste mit Batteriepuffer zur Verfügung — Die Game-Gear-Versionen der beiden ältlichen *US-Gold*-Titel, **Indiana Jones and the Last Crusade** und **Out Run Europe**, werden voraussichtlich noch im November ausgeliefert. — *Millenium*, weltbekannt durch den sympathischen Agenten-

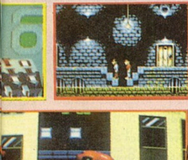


Aus Oceans umfangreichen
Lemmings und Mr. Do für de
...Robocop 3, Lethal Weapo

fisch James Pond, werkelt an den Super-Nintendo-Umsetzungen von **Robocod** und **The Aquatic Games**. — Der japanische Spielehersteller *Imagineer* hat es "gewagt", das Kultspiel *Populous* für den Game Boy umzusetzen. Grafisch ist das Experiment gelungen, obs der göttliche Spaß auch auf dem Monochrom-Bildschirm des Konsolen-Winzlings rüberkommt, erfahrt Ihr in Kürze. Den inoffiziellen Populous-Nachfolger **Powermonger** und den originellen Populous-Clone **Megalomania** präsentiert Imagineer dafür bald für das Super Nintendo. — Zu guter Letzt wird's **Star Wars** bald auch für den Game Boy geben: Das französische Softwarehaus *UBI-Soft* hofft, die Handheld-Variante noch dieses Jahr in die Geschäfte zu bekommen.

Accolade/Ballistic

Der amerikanische Computer- und Videospielhersteller Accolade hat allen bösen Gerüchten zum Trotz den Prozeß gegen Sega Amerika überstanden und präsentierte auf der ECTS eine interessante Produktpalette: Für das Super Nintendo wurde die Highway-Raserei **The Duel — Test Drive 2** umgesetzt und mit **Warpspeed** ein laserhaltiges Weltraumabenteuer exklusiv für das Super Nintendo geschaffen. Für den Game Boy setzt Accolade seine Oldie-Serie fort: Nach den Umsetzungen von *Asteroids* und *Missile Command* gab's nun **Centipede** für den Game Boy zu sehen. Einzige Game-Boy-Neuentwicklung ist der Horizontal-Scroller **Star Hawk**.





n Nintendo-Programm: Parasol Stars,
n Game Boy...
n und Radio Flyer für das Super Nintendo

Schon mal einen freundlichen Außerirdischen getroffen? Wir auch nicht.



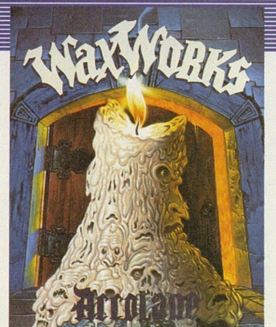
Neues aus dem unendlichen Weltraum. Jetzt gibt es Star Control II,™ das intergalaktische Abenteuer-Spiel. Noch außerirdischer als das bekannte Star Control. Mit 256 VGA-Farben. Für alle IBM-kompatiblen PC's.

Stell' Dir vor: Im 23. Jahrhundert bist Du Kommandant einer ganzen Raumflotte. Dien Auftrag: Finde heraus, was mit der Erde geschehen ist, die Du vor 20 Jahren verlassen hast. Auf Deiner langen Reise durch mehr als 500 Sonnensysteme mit über 3000 Planeten bist Du oft in schlechter Gesellschaft. Jede Menge fremder Wesen begegnen Dir. Entweder Du schickst sie gleich ins Jenseits. Oder Du sprichst mit ihnen in ihrer eigenen Sprache, bevor Du ihnen den Garaus machst. Denke immer daran: Deine wichtigsten Waffen sind List und Tücke. Nur damit wirst Du Deine Mission erfolgreich beenden und Deinen Hauptfeind, das böse Ur-Quan-Imperium, endgültig vernichten. Viel Glück!

Deine Reise durch die intergalaktische Finsternis beginnt bei Deinem Fachhändler.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

Freddy Krueger würde sich in die Hose machen.



Das Testament von Onkel Boris bringt Licht in eine finstere Geschichte: Dien verschollener Zwillingsbruder Alex lebt! Doch das ist leider kein Grund zur Freude. Denn Alex hat sich in einen schrecklichen Dämon verwandelt. Schuld daran ist der Fluch eines teuflischen Zigeuners.

Waxworks, das viktorianische Herrenhaus von Onkel Boris, gehört jetzt Dir. Du hast die gefährliche Pflicht, Alex zu retten. Auf Deiner Reise durch 5 Welten wird Dir allerhand zustoßen. Das Böse lauert im England des 19. Jahrhunderts genauso wie im alten Ägypten. Sei also wachsam.

Dann findest Du vielleicht auch Zauberbücher, Waffen und sogar nützliche Haushaltsgeräte für den Kampf gegen das Teufelspack: fleischfressende Zombies, grausame Geister und soviel Gesindel, daß einem fast übel wird.

Du kannst jetzt nicht mehr umkehren ... Dein Fachbändler erwartet Dich schon. Er hält Waxworks™ für IBM PC und Amiga bereit.

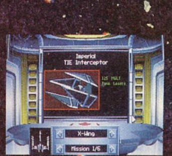
ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

X-WING

A long time ago in a galaxy far, far away . . ." — So beginnt einer der berühmtesten und erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Der Name des Science-fiction-Klassikers ist ebenso wie die Namen der Helden (und natürlich die der Bösewichter) Legende. Wenn Han Solo, Obi Wan Kenobi, Luke Skywalker, Prinzessin Leia, C3PO oder R2-D2 durch die futuristische Märchen- und High-Tech-Kulisse von *Star Wars* ("Krieg der Sterne", so der deutsche Titel) stapfen, schlagen nicht nur Kinderherzen höher. Beim Anblick des stilvoll und gruselig-grausam röchelnden Mieslings Darth Vader erbebt auch heute noch das halbe Universum.

Seit 1977, dem Jahr, in dem *Star Wars* über die Kinoleinwände dieser Welt flimmerte, wünschen sich Fans wohl nichts sehnlicher, als einmal selbst à la Luke Skywalker mit einem furiosen Raumschiff und feuernden Lasern galaktische Bösewichter zu zerstrahlen. Jetzt, 15 Jahre nach dem Start des Films, könnte dieser langersehnte Wunsch endlich in Erfüllung gehen. Denn bei der berühmten Spieleschmiede Lucasarts (wem sonst beim Thema *Star Wars*) wird derzeit mit Hochdruck an dem "Wunschtraum" gewerkelt. Kein geringerer als der Schöpfer der Edelsimulationen *Battle of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe*, Lawrence Holland, werkelt seit rund einem Jahr mit seinem Team an dem Spiel, das

"Möge die Macht mit Euch sein". Der Ruf der Jedi-Ritter schallt durch die Spielegalaxis. *X-Wing*, die langersehnte *Star-Wars*-Simulation, macht Riesenfortschritte. Wir schauten uns hinter den Kulissen für Euch um.



Star-Wars-Fans glücklich machen soll: *X-Wing*.

Schon der Name des Programms läßt den echten Kenner wohlig erschauern. Hat doch Luke Skyawalker mit einem Raumschiff der *X-Wing*-Klasse den berüchtigten Todesstern zu kosmischem Staub zerblasen. Und die Aussicht, selbst, und sei es nur am Computermonitor, diesen filmgeschichtlich bedeutungsvollen Akt der Zerstörung nachzuvollziehen, läßt die *Star-Wars*-Freaks (nicht nur in unserer Redaktion) keinesfalls mehr ruhig schlafen. Neben der gigantischen finalen Raumstation (selbstredend mit dem Graben!) soll sich am Pixelfirmament alles tummeln, was das *Star-Wars*-Universum an fetziger Hardware zu bieten hat. Imperiale Sternenkreuzer ziehen ihre Bahn durch die Tiefen des Alls, *TIE-Fighter* schwirren umher und liefern sich mit verschiedenen Rebellenschiffen heiße Duelle.

Ihr beginnt Eure Pilotenkarriere als Nachwuchs-Skywalker im Trainings-Camp der Rebellionstruppen. Hier dürft Ihr Euch ganz gemütlich an die Bedienung der bekanntesten *Star-Wars*-Schiffe, den *X-Wing*, *Y-Wing* oder *A-Wing*-Raumer gewöhnen. Im Trainingskurs warten Hinderniskurse ebenso wie Zielübungsstrecken. Ist das Training vorüber, wagemutige Mini-Jedis dürfen natürlich sofort einsteigen, fliegt Ihr "historisch" vorgegebene Kampfeinsätze zwischen Imperiums,- und Rebellentruppen. Fliegt Ihr dank Trainingsflug und Einzelmission



Es braut sich was zusammen im Weltall: Rebellionsflotte sammelt sich . . .

die unterschiedlichen Raumschiffstypen im Schlaf, geht's richtig zur Sache. Drei "Campaigns" mit jeweils zwölf bis 15 Missionen, in denen Ihr aktuelle Kampfaufträge gegen das Imperium fliegt, fordern einiges an fliegerischem Können. Wer möchte, kann die Einsatzgruppen frei anwählen, sinnvoll ist's aber, die Missionen in einer chronologischen Reihenfolge zu spielen.

Technisch ist der Anspruch an *X-Wing* natürlich gewaltig. Alle Objekte, Raumschiffe und selbst der Todesstern sind in 3-D. Die Zeichentechnik basiert auf einer High-End-Mischung aus herkömmlicher Polygongrafik und dem exzessiven Gebrauch der Bitmap-Technik. Explosionswolken fehlen ebensowenig, wie "natürlich" wirkende Laser-

Da freut sich der Jedi-Ritter: Ein imperialer TIE-Fighter kommt in Schußweite

und anschließend bewaffnet, betankt und mit einem R2-Roboter ausgestattet...

...bevor es heißt, "Start freigegeben 'Rot Fünf'".

Die Re-

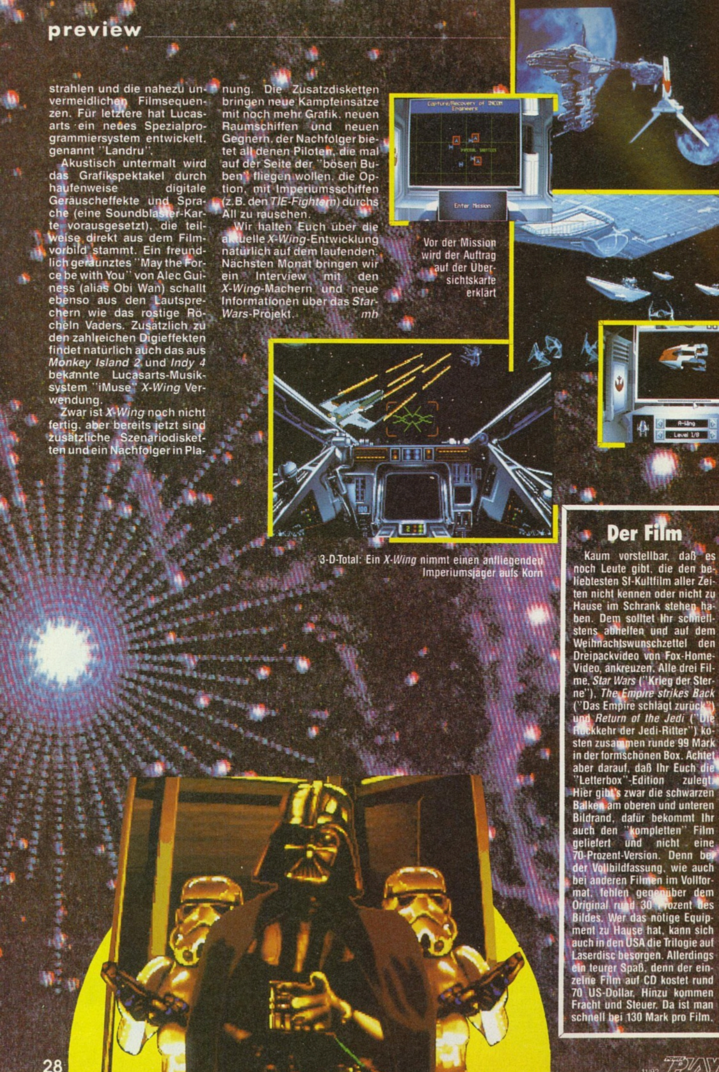
...auf dem Flugdeck werden die ersten *X-Wing*-Jäger bereitgestellt...

strahlen und die nahezu unvermeidlichen Filmsequenzen. Für letztere hat Lucasarts ein neues Spezialprogrammiersystem entwickelt, genannt "Landru".

Akustisch untermalt wird das Grafikspektakel durch haufenweise digitale Geräuscheffekte und Sprache (eine Soundblaster-Karte vorausgesetzt), die teilweise direkt aus dem Filmvorbild stammt. Ein freundlich geraunztes "May the Force be with You" von Alec Guiness (alias Obi Wan) schallt ebenso aus den Lautsprechern wie das rostige Röcheln Vaders. Zusätzlich zu den zahlreichen Digieffekten findet natürlich auch das aus *Monkey Island 2* und *Indy 4* bekannte Lucasarts-Musiksystem "iMuse" *X-Wing* Verwendung.

Zwar ist *X-Wing* noch nicht fertig, aber bereits jetzt sind zusätzliche Szenariodisketten und ein Nachfolger in Planung. Die Zusatzdisketten bringen neue Kampfeinsätze mit noch mehr Grafik, neuen Raumschiffen und neuen Gegnern, der Nachfolger bietet all denen Piloten, die mal auf der Seite der "bösen Buben" fliegen wollen, die Option, mit Imperiumsschiffen (z.B. den *TIE-Fightern*) durchs All zu rauschen.

Wir halten Euch über die aktuelle *X-Wing*-Entwicklung natürlich auf dem laufenden. Nächsten Monat bringen wir ein Interview mit den *X-Wing*-Machern und neue Informationen über das *Star-Wars*-Projekt. *mb*



Vor der Mission wird der Auftrag auf der Übersichtskarte erklärt

3-D-Total: Ein *X-Wing* nimmt einen anfliegenden Imperiumsjäger aufs Korn

Der Film

Kaum vorstellbar, daß es noch Leute gibt, die den beliebtesten SF-Kultfilm aller Zeiten nicht kennen oder nicht zu Hause im Schrank stehen haben. Dem solltet Ihr schnellstens abhelfen und auf dem Weihnachtswunschzettel den Dreipackvideo von Fox-Home-Video ankreuzen. Alle drei Filme, *Star Wars* ("Krieg der Sterne"), *The Empire strikes Back* ("Das Empire schlägt zurück") und *Return of the Jedi* ("Die Rückkehr der Jedi-Ritter") kosten zusammen runde 99 Mark in der formschönen Box. Achtet aber darauf, daß Ihr Euch die "Letterbox"-Edition zulegt. Hier gibt's zwar die schwarzen Balken am oberen und unteren Bildrand, dafür bekommt Ihr auch den "kompletten" Film geliefert und nicht eine 70-Prozent-Version. Denn bei der Vollbildfassung, wie auch bei anderen Filmen im Vollformat, fehlen gegenüber dem Original rund 30 Prozent des Bildes. Wer das nötige Equipment zu Hause hat, kann sich auch in den USA die Trilogie auf Laserdisc besorgen. Allerdings ein teurer Spaß, denn der einzelne Film auf CD kostet rund 70 US-Dollar. Hinzu kommen Fracht und Steuer. Da ist man schnell bei 130 Mark pro Film.

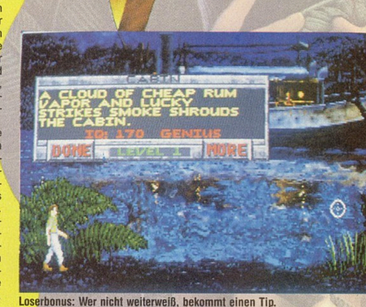
Die grüne Hölle ruft: In "Access" neuem Abenteuer toben wir durch den brasilianischen Regenwald und legen teuflischen Bio-Wissenschaftlern das dreckige Handwerk.

In den dreißiger Jahren produzierte Hollywood "Cliff hanger" am laufenden Band. "Klippenhänger" deshalb, weil der Held des Films am Ende einer Szene in einer aussichtslosen Lage war. Er baumelte etwa an einem hauchdünnen Seidenfaden über einer Schlangengrube, stand allein der ganzen Kamelreiterarmee von Kabiristan gegenüber oder fiel brennend, an Händen und Füssen handlich verschnürt, aus dem hundertsten Stockwerk des Empire State Buildings.

Nur ein Wunder oder die Tricktechniker konnten dann noch für Rettung sorgen. Bekannte Darsteller in diesen relativ billig produzierten Abenteuerschinken waren Douglas Fairbanks Jr. und Errol Flynn. Die beiden tobten durch exotische Dschungelpyramiden, allesamt im Studio mit Pappmaché nachgebaut, vernaschten Frauen jeder Hautfarbe im Dutzend und brachten ganze Gangsterhorden zur Strecke. Direkte Nachkommen der beiden angejahrten Althelden sind Indiana Jones und Alan Quartermain. Mit seinem untrüglichen Instinkt für Bares hat Steven Spielberg das alte Filmgenre neu belebt und in nie gekannte spektakuläre Höhen geführt.

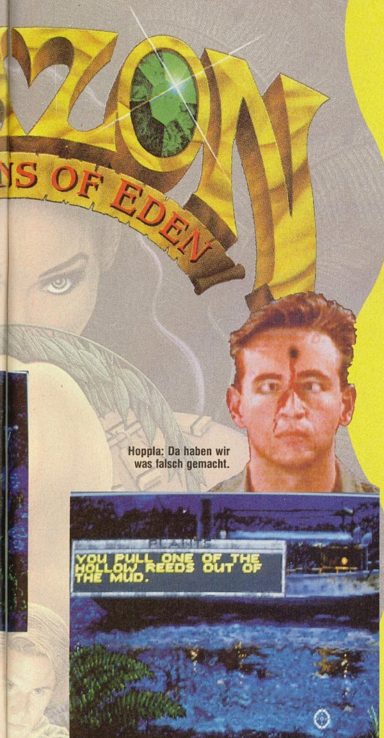
Keine Frage, daß auch die Computerabenteurer in vollen Zügen aus dem alten Geschichtenschatz schöpfen. Von *Zak McKracken* über *Heart of China* bis *Indy Jones* wird zitiert und abgekupfert, was das Zelluloid hergibt: Die Helden düsen quer durch alle Kontinente, sind meist in weiblicher Begleitung und stehen vor titanischen Aufgaben in exotischer Umgebung.

Im aktuellen Fall verschlägt es uns mitten in den Amazonas-Dschungel von Brasilien. Unser kleiner Bruder hat dort an einer wissenschaftlichen Expedition teilgenommen und



Loserbonus: Wer nicht weiterweiß, bekommt einen Tip.

Schmuddlig: Mit dem Kapitän geht's sicher zu den Fischen.

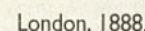
Hoppla: Da haben wir was falsch gemacht.

Befehlsgewalt: Rätselknacken per Icon-Leiste.

gilt seit Wochen als vermißt. Da Blut bekanntlich dicker ist als Wasser, schultern wir den Rucksack, stecken die Machete in den Gürtel und schiffen uns auf einem Flußdampfer ein. Im Laufe unserer Abenteuer bringen wir eine Gangsterbande zur Strecke, jagen Monsterameisen und graben nach den Rubinen des spanischen Aztekenschlächters Cortez.

Chris Jones und Doug Vandegrift, die schon für die beiden Vorgänger *Mean Streets* und *Martian Memorandum* verantwortlich zeichneten, setzen auch im neuen Dschungelabenteuer auf filmgerechte Grafikaufbereitung. Immer wenn wir uns mit Personen im Spiel unterhalten, wird ein animiertes Digibildchen geladen. Auch sonst hat sich zum Vorgänger *Martian Memorandum* nicht viel geändert. Der Held wird wieder mit einer kleinen Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand gesteuert. Ihr könnt Gegenstände betrachten, aufnehmen oder benutzen. Den Rätseln kommt Ihr über ein kleines Schwätzchen mit anderen Personen näher. Wer trotzdem im Dschungel steckenbleibt, darf eine Hilfsfunktion anklicken und ein paar nützliche Hinweise verinnerlichen. Unser Held darf sich mausgesteuert frei im Bildschirm bewegen; marschieren wir über den Rand des Monitors, wird eine neue Grafik geladen. Um eine filmgerechte Atmosphäre zu erzeugen, arbeiten Doug und Chris mit unterschiedlichen Kameraperspektiven, Schwenks und Rückblenden. Steht mal wieder einer der häufigen Bildschirmtode an, gibt's vorher eine Schockwarnung. Ängstliche Naturen dürfen sich dann die Hände vor die Augen halten. PC-Besitzer sollten schon einmal 8 MByte auf ihrer Festplatte freischaufeln, wenn sie im Computerdschungel verloren gehen wollen. Demnächst auf dieser Leinwand. *vw*





London, 1888.

Ein Mörder treibt sein Unwesen in den finsteren Gassen der Londoner Altstadt.

Sein Opfer, eine junge Schauspielerin, liegt in einer Blutlache vor dem Bühneneingang des Regency Theaters.

Scotland Yard befürchtet, daß Jack the Ripper sein Schreckensregime wieder aufgenommen hat.

Sie allein, in der Rolle des Sherlock Holmes, unterstützt von Ihrem treuen Begleiter, Dr Watson und den kleinen Freunden von der Baker Street, können die wahre Identität des Mörders klären.

Doch selbst für den berühmtesten Detektiv aller Zeiten wird dies eine harte Nuß sein.

"The Lost Files of Sherlock Holmes, The Case of the Serrated Scalpel"s vermittelt eine bisher unerreichte Realität in einem Spiel, das sich die allerneuesten technischen Errungenschaften zunutze macht.

Hier ist Ihre Chance, Ihre Spürnase unter Beweis zu stellen.



Suchen Sie nach den Hinweisen, die an mehr als 50 verschiedenen authentischen Schauplätzen versteckt sind. Dank der 256-Farben-VGA-Grafik und spitzenmäßigen Animationen werden Sie in die Atmosphäre Londons zur Zeit Königin Viktorias versetzt.

Überprüfen Sie die Geschichten und Alibis von Dutzenden von verschiedenen Personen, viele davon alte Bekannte aus den Originalerzählungen von Conan Doyle, und versuchen Sie zu eruieren, wer die Wahrheit sagt und wer Sie an der Nase herumführt.

Je näher Sie dem Mörder auf den Fersen sind, je mehr die Spannung und die Intrige steigt, desto intensiver wird der Nervenkitzel - dank der brillanten musikalischen Untermalung und der digitalisierten Sprache.

Also setzen Sie sich Ihre gute alte Sherlock-Holmes-Mütze auf, stecken Sie sich die Lupe in die Manteltasche und machen Sie sich auf den Weg zum nächsten Softwareladen.

ELECTRONIC ARTS™

Vertretung: Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh .



Nach einer Simulationsflaute kündigt sich eine ganze Staffel neuer Flugsimulationen an. Wir präsentieren Euch einen der Hoffnungsträger: *F-15 Strike Eagle 3*.

Vor rund einem halben Jahrzehnt trafen sich ein hoffnungsvoller Nachwuchsprogrammierer und ein Expilot zum lauschigen Spielestelldichein in einer lokalen Automatenhalle. Die Namen der beiden: Sid Meier und Bill Stealey. Beim gemeinsamen Fachsimpeln über einen Flugsimulationsautomaten wurde die Idee zu einem der berühmtesten Computerspiele geboren: *F-15 Strike Eagle*. Sid Meier murmelte begeistert: So was wie auf diesem Automaten programmiere ich auch für einen Heimcomputer. Stealey nahm die Idee auf und versprach Meier: "Wenn Du es schaffst, eine Flugsimulation für Heimcomputer zu programmieren, schaffe ich es, das Ding zu verkaufen!". Die Geburtstunde von *F-15 Strike Eagle* war damit zugleich die Grundsteinlegung der Firma Microprose.

Wie von den beiden Spielepionieren beschlossen, startete nach einigen Fehlversuchen die erste F-15 auf dem beliebten Heimcomputer C64. Für damalige Verhältnisse war die C64—F-15 eine echte Sensation. Fixe 3-D-Grafik in dieser Güteklasse hatte man auf Commodores Kleinrechner bis dato nicht gesehen. Das erste F-15-Projekt wurde ein Riesenerfolg und gilt als eine der ersten anspruchsvollen Flugsimulatoren der Computerspielgeschichte.

Die Jahre kamen und gingen und der C-64 wurde durch stärkere und erheblich leistungsfähigere Computer abgelöst. Ein Grund mehr, das Erfolgsspiel **F-15-Strike Eagle** neu aufzulegen. Der offizielle Nachfolger, mit einer schlichten "2" als solcher gekennzeichnet, machte vor allem auf PCs die Runde. Die PC-Version nutzte die damaligen Möglichkeiten eines ATs voll aus. Ultrafixe 3-D-Grafik und protzige VGA-Grafik versetzten viele Spieler in Entzücken. Damit nicht genug: Microprose startete mit *F-15 Strike Eagle II* ein äußerst ehrgeiziges Projekt. Den *F-15*-Spielautomaten. Spötter behaupten noch heute, daß der Automat nur entwickelt wurde, damit Firmenchef Stealey zu Hause eine Coin-up-Maschine aufstellen konnte. Für das prestigeträchtige Projekt gaben sich die Entwickler nicht mit Kleinkram zufrieden: Extra für die komplexe 3-D-Welt des Automaten wurde eine passende Hardware entwickelt. Mit der Vorgabe, das Beste zu kreieren, das je am Himmel kreiste, griffen die Hardwareentwickler nur zu den feinsten Zutaten. Das Resultat der Hardwareorgie: Die Platine des *F-15*-Automaten wurde so teuer, daß *Microprose* finanziell fast den Boden unter den Füßen verlor. Die Betonung liegt auf "fast". Denn kurz nach dem finanziellen Schleudertrauma, schlingerte Microprose wieder auf Erfolgskurs. Das nächste System, auf das sich die Microprose-Programmierer stürzten, war der Amiga. In der Mitte letzten Jahres war die *F-15 Strike Eagle 2* endlich auch auf Commodores Spieleheldin startklar. Aufsehen erregte die Amiga-Version nicht nur durch überdurchschnittliche Grafik und peppigen Sound, sondern auch durch ein umstrittenes Libyen-Szenario. Über die bislang letzte Konvertierung durften sich

Mit dem Nachbrenner über das Kampfgebiet



Die F-15-Macher stellen sich selbst vor

Kuwait City glänzt in farbenfroher VGA-Pracht



die simulationshungrigen Mega-Drive-Besitzer freuen. Selbst auf der schwierig zu programmierenden Konsole entäuschte die F-15 ihre Fans nicht.

Im PC-Bereich wurde es nach der *F-15 Strike Eagle 2* sowie einer nachgeschobenen Szenario-Diskette, still um den Microproses Leib- und Magenjet. Im Zeitalter von schnellen 386ern, VGA- und Soundkarten hat der Zahn der Zeit inzwischen beträchtlich am zweiten Teil genagt. Deshalb entschied sich Microprose für eine Fortsetzung der Fortsetzung. Seit fast zwei Jährchen sitzen die Entwickler bereits an *F-15 Strike Eagle 3*. Jetzt ist es endlich soweit: Der legendäre *F-15 Strike Eagle* rollt noch in diesem Jahr in der dritten Auflage aus dem Hangar. *cd/mh*

Technischer Höhenflug

Das Spieldesign des neuen F-15-Simulators ist an die letzten Microprose-Flieger, den *F-19 Stealth Fighter* und das Hubschrauberdrama *Gunship 2000* angelehnt. Allerdings nur angelehnt, denn technisch und spielerisch soll es bei *F-15 Strike Eagle 3* eine ganze Menge neuer Features geben.

Eine reine Polygon-Umgebung wie die *Gunship*-Welt werdet Ihr bei *F-15 Strike Eagle 3* vergeblich suchen. Denn auch Microprose hat die Zeichen der Zeit erkannt und stellt den Grafikstil auf eine Mischung aus herkömmlicher 3-D-Technik und Bitmap-Darstellung um. Vor allem die Flugzeuge und die zahlreichen Bodendetails werden im neusten F-15 Teil komplett überarbeitet. Von schnöden Klötzchen oder gar faden Flächen keine Spur. Eine Grafikkombination, die sich nicht nur sehen lassen kann, sondern auch einen hohen Grad an Realismus verspricht. Wer sich in die F-15 setzt, wird außerdem eine Menge zu hören bekommen. Alle gängigen Soundkarten spielen auf. Die Lautsprecher werden durch Explosionen in Digi-Pracht erschüttert. Ebenfalls geplant: Glasklare Sprachausgabe.

Nicht nur an der Technik feilten die Designer: Auch spielerisch wird sich einiges ändern. Wer je einen frühen F-15 Teil flog, ärgerte sich kaum über einen abgerissenen Flügel. Denn auch mit einem halben Rumpf zog der stählerne Vogel seine Bahn, wie eine junge Libelle. Zudem entpuppte sich der offizielle Vorläufer zu *F-15 Strike Eagle 3* als ziemlich actionlastig — für beinharte Simulationsfans eher ein Greuel. Der dritte Teil der F-15-Saga soll konzeptionell für beide Spielertypen einiges an Abwechslung bieten. Gelegenheitspiloten erfreuen sich an leichter Bedienung und Simpelmissionen, Experten fühlen sich erst in hohen Schwierigkeitsgraden wohl.

Um makabre Szenarien noch nie verlegen, verspricht *Microprose* neben einem halben Dutzend anderer Einsatzorte den Luftkrieg um das Emirat Kuwait. Die typischen Aufgabenstellungen eines zünftigen F-15 Piloten unterteilte sich in zwei wesentliche Bereiche: Den Angriff auf Bodenziel militärisch genutzte Gebäude oder wichtige Bodeneinheiten. Mit von der Feindpartie sind deshalb Panzer, wie der T-72, oder Flugabwehr-Stellungen, wie die SA-12. In der Luft bekommt Ihr es ebenfalls hauptsächlich mit Gegnern russischer Bauart zu tun. Vom Kampfhubschrauber "Mi-24-Hind", bis zum Edeljet "Mig-29", reicht das Gegner-

Ein unbegrenztes Waffenarsenal macht die F-15 unbesiegbar

Die Wüste lebt: Mit der F-15 über Polygon-Berge.

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Neueröffnung!
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
Tel.: 0211/131979

Ladengeschäfte:
Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**
Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • Georgswall 3, **3000 Hannover**
Storchenstr. 5b, **7080 Aalen** • Wallstr.21, **4000 Düsseldorf**

Bestellservice:

Bayern: München	Baden: Freiburg	Württemberg: Aalen	N-Sachsen: Hannover	Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr
089/761908	0761/382590	07361/680663	0511/321796	069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF • WALLSTRASSE 21

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
ATAC	-	-	107,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	82,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	a.A.	-	92,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Betrayel of Kond.,Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-
Birds of Prey	74,95	-	99,95
Black Crypt	64,95	-	
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.
Car Driver, Bard`s Tale`t	a.A.	a.A.	a.A.
Carl Lewis Chall.	69,95	-	78,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	
Codeman Assassin	a.A.		
ConvestatorData	42,95		42,95
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cruise for a Corps	72,95	72,95	78,95
Cyber Zerk	a.A.	-	
Cytron	69,95	a.A.	
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Dark Hall	-	-	a.A.
Darklands	-	-	107,95
Dynablaster	-	-	-
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Davious Desings	64,95	64,95	-
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablaster	75,95	a.A.	-
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95
Elvira 3	a.A.	a.A.	a.A.
Epic	72,95	-	78,95
Espania	79,95	-	92,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	104,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	64,95
Fantastic World	86,95	86,95	a.A.
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Floor 13	72,95	-	84,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95
Gateway	-	-	84,95
Global Conquest	a.A.	-	107,95
Global Effect	84,95	-	89,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Great Napoleon Battles	-	-	72,95
Gunship 2000	a.A.	-	87,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Head to Head	79,95	79,95	89,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Heroes 357th	-	-	87,95
Hook	72,95	-	78,95
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Jaguar XJ 220	64,95	a.A.	-
Kings Quest 5 dt.	88,95	-	99,95
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95.
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Legend	72,95	72,95	-
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Lemmings Standard-Vers.	62,95	62,95	74,95
Les Manley lost in L.A.		-	89,95
Link Troon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Pro	-	-	107,95
Lord of Rings	67,95	-	-
Lord of Rings II	-	-	84,95
Lotus Espr. Tur. Chal 2	69,95	69,95	-
Lotus M 200	a.A.	a.A.	a.A.
Lure of Temptress	72,95	-	79,95
Lyconix	65,95	a.A.	a.A.
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV Data	-	-	26,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Mantis	-	-	121,95
Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Might & Magic 4	a.A.	a.A.	a.A.
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
On the Road	69,95	69,95	-
Panzer Battles	64,95	a.A.	a.A.
Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	87,95.	a.A.	94,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Planets Edge dt.	-	-	89,95
Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	-
Populous 2 Plus	89,95	89,95	-
Power Hits	64,95	-	-

Neu! Neu! Neu!
Funny-Software in
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211 - 131979

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Premiere	73,95	-	a.A.
Psyborg	64,95	-	-
Push over	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Rex Nebula	-	-	124,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Shadow of the Best 3	73,95	-	-
Shadowlands	72,95	72,95	78,95
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	a.A.	-	73,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Earth(e)	96,95	-	a.A.
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcasting 301	-	-	79,95
Spellcraft	-	-	92,95
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Star Treck	-	-	78,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Srike Commander	-	-	a.A.
Striker	72,95	72,95	-
Superfrog	a.A.	a.A.	a.A.
Super Hero	74,95	-	a.A.
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of.Sav. Front	-	-	78,95
Troddlers	65,95	-	a.A.
TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vroom Data	44,95	44,95	-
Vikings	73,95	a.A.	a.A.
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Wax Works	79,95	-	a.A.
Wing Commander I	99,95	-	54,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Zool	73,95	a.A.	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor 1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation + Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett DM 2989,00

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

JOYSTICKS PC:

Thustmaster	DM	199,00

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	**DM**	**69,00**
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	**DM**	**144,00**
5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:

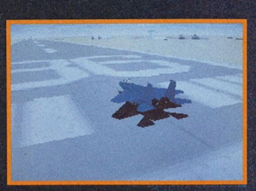
Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

Sound Galaxy DM 298,00

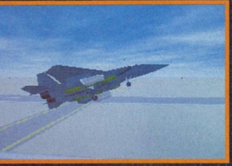
Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.





Die neue F-15 läßt sich aus einer frei wählbaren Außenansicht betrachten



Im dritten Teil zeigt sich die *F-15 Strike Eagle* Bitmap-orientiert

spektrum. Unbestätigten Gerüchten zufolge, soll es sogar Szenarien geben, in denen der F-15-Pilot gegen westliches Equipment antreten muß. Ein reines F-15-Duell rückt da in den Bereich des Möglichen.

Technikpower

Warum legt Microprose wohl Wert auf eine F-15-Simulation? Während Konkurrenz-Softwarehäuser ein Programm nach dem anderen für den angeblichen Wundervogel *F-16* veröffentlichen, bleibt Microprose der *F-15* treu. Mit gutem Grund. Denn ein entscheidendes Manko des Leichtgewichts F-16 ist die verhältnismäßig schlaffe Bewaffnung. Die Tragfähigkeit des älteren Bruders F-15 liegt bei ungefähr 15 Tonnen. Damit ist neben der sechsläufigen Gatling-Kanone "Vulcan" (Kaliber 20 mm) genügend Platz für weitreichende Luft-Luft-, eine erkleckliche Zahl Luft-Boden-Raketen und ein paar Tönnchen Bomben. Alten Simulationshasen sind die einschlägigen Namen wie "Sidewinder", "AMRAAM", "Harpoon", "MK-84" oder "Maverick" längst bekannt.

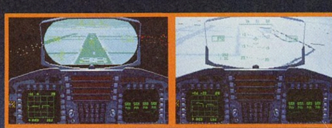
Natürlich fliegt ein hochgezüchteter und mit Elektronik vollgepfropfter Vogel wie die F-15 auch nachts. Mit Radarleitstrahlen wird Euch der Weg gewiesen, die Informationen aus der näheren Umgebung bekommt Ihr aus dem FLIR/TV/Laser System, das Euch die Nacht zum Tag macht.

Neue Männer braucht das Land

Microprose heuerte für ihr neues Projekt mit Lt. Col. George "Wildmann" Wargo einen kompetenten Mann an. Wie auch Bill Stealey, ist George Wargo ein ehemaliger Pilot. Als frischgebackener Absolvent der Air Force Academy beendete er 1973 seine Ausbildung. Bei der USAF flog er anschließend 19 Jahre alle Maschinen, die in sein Einsatzgebiet paßten. In seinen über 4000 Flugstunden saß er am Steuerknüppel der T-37, der AT-33, der F-5E und von vier F-15 Modellen. Seine Flugleistungen brachten ihm bald den Ruf eines "Top Gun" ein. In *F-15 Strike Eagle 3* wird George Wargo das Spieldesign gestalten und besonders auf ein realitätsnahes Piloten-Feeling achten.



Aus dem Cockpit bekommt Ihr alle Informationen zum Flug

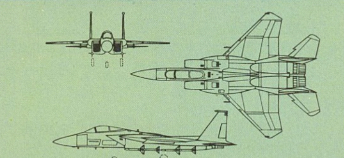


Im Dunkeln ist gut munkeln: Das FLIR/TV/Laser-Zielsuchsystem in Action.

Die F-15 im Wandel der Zeiten

Als Nachfolgemodell der F-4 Phantom 2 begann die Entwicklung der F-15 in der Mitte der 60ger Jahre. Die Original-Konzeption sah eine hohe Luftkampfüberlegenheit mit gleichzeitigen Bodenangriffsmöglichkeiten vor. Die erste F-15 wurde 1974 in den Dienst der USAF gestellt. Im Laufe der Jahre durchlief die F-15 mehrere Modernisierungsstufen. Die aktuelle Version der F-15 ist immer noch der Traumjet vieler USAF-Piloten.

Hersteller:	Mc Donnell Douglas
Leermasse:	12 700 kg
max. Startmasse:	30 845 kg
Höhe:	5,6 m
Länge:	19,4 m
Spannweite:	13,1 m
Turbinen:	zwei General Electric F110
Höchstgeschwindigkeit:	2,54 Mach
max. Reichweite:	5551 km
Gipfelhöhe:	18 300 m



CAR & DRIVER

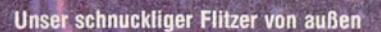
Einige Menschen sind im Überfluß mit Talenten gesegnet. Während normale Sterbliche gerade mal mit Ach und Krach die Penne oder die Fahrprüfung überstehen, schütteln andere die Geniestreiche nur so aus dem Ärmel. Ned Lerner gehört auch zu diesen Kreativbolzen mit "Multitasking"-Fähigkeiten.

Er ist nicht nur ein technisch versierter Programmierer, sondern nebenbei auch ein Autor von erfolgreichen Science-fiction-Romanen (siehe Kasten). Alte Simulationspiloten werden Lerner bereits 1987 als Programmierer von Electronic Arts *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* kennengelernt haben. Inzwischen arbeitete er für die Bell Laboratorys und die Hughes Aircraft Company. Um nicht aus der Programmierübung zu kommen, setzte er die *F-22 Interceptor* für das Mega Drive um und entwickelte jetzt für Electronic Arts den Rennsimulator *Car & Driver*.

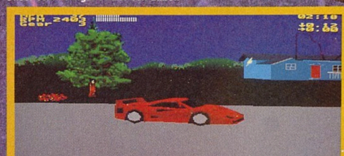
Anschnallen und die Motoren starten — Multitalent Ned Lerner schlägt wieder zu. Nach *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* läßt er nun mit einem Fahrsimulator die Prozessoren qualmen.



Start zum Überholmanöver



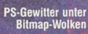
Unser schnuckliger Flitzer von außen





Die Strecke aus der Satellitensicht

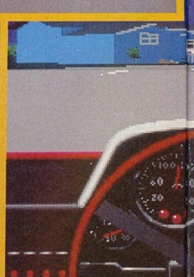




PS-Gewitter unter Bitmap-Wolken

Spezialisten

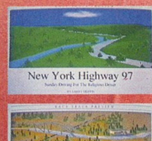
Car & Driver ist auch der Name des weltweit auflagenstärksten Rennsportmagazins. Um eine möglichst realistische Rennsimulation zu entwickeln, überließ Electronic Arts die technische Beratung den Redakteuren der amerikanischen Zeitung. Zusätzlich trifft man im Spiel auf zahlreiche Artikel und Testberichte, in der alle beteiligten Wagen und alle Rennstrecken aufs Genaueste vorgestellt werden. Ihr könnt Eure Spritztouren mit zehn unterschiedlichen Wägelchen star-

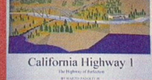


ten, die natürlich alle mit authentischen Fahrcharakteristiken ausgestattet sind. Unter anderem könnt Ihr Euch hinter die Armaturen eines Chevrolet Corvette ZR1, eines Ferrari F40 oder eines Mercedes C11 IMSA Prototyp klemmen. Wem das noch nicht reicht, startet einen Lotus Esprit Turbo, Porsche 959 oder Toyota MR2. Alles in allem sind locker ein paar Millionen Mark PS-Kapazität auf den *Car & Driver*-Disketten versammelt. Ihr fahrt entweder gegen ein computerisiertes Feld in drei Schwierigkeitsstufen oder via Kabel oder Modem gegen einen menschlichen Raser.



Ihr könnt wahlweise mit Gangschaltung oder Automatik fahren









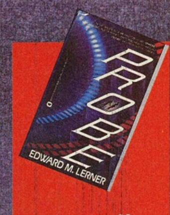


Freie Auswahl: Kurse für Spaß und Rennen.

Sightseeing

Um den nötigen Rahmen für all die High-Tech-Spielzeuge zu schaffen, dürft Ihr Euch auf den unterschiedlichsten Rennstrecken austoben. Alle Strekken sind aufs Genaueste der Wirklichkeit nachempfunden und verfügen über die tatsächlichen geologischen Daten. So könnt Ihr z.B. über den "New York Highway 9" brettern oder die spektakuläre Aussicht auf dem "California Highway 1" genießen. Wer auf gute Rundenzeiten keinen Wert legt, fährt einfach in die andere Richtung oder verläßt die Straße und donnert Querfeldein. Natürlich gibt's auch eine "Replay"-Funktion mit den unterschiedlichsten Blickwinkeln und Kamerapositionen und einer Satellitensicht.

Neben den amerikanischen Autobahnen findet Ihr auch echte Rennstrecken und Fun-Kurse, wie etwa den Parkplatz eines riesigen Einkaufszentrums oder einen Stock-Car-Rundkurs. In jedem Fall spektakulär und außergewöhnlich ist die eingesetzte Grafik. Lerner verwendet schattierte Polygone in Kombination mit Bitmap-Objekten — Der Effekt ist atemberaubend und erreicht teilweise Arcade-Qualität. Die 265-Farben-VGA-Hi-Res-Grafik setzt locker einen neuen Standard bei den Rennspielen. Allerdings sind auch die Anforderungen an die Hardware nicht ohne. 25 MHz sollten es schon sein, besser sind 33 MHz, mit 50 MHz wird's ein Traum. Wer weniger Rechen-PS unter der Haube hat, muß wohl oder übel die Detailstufe herunterschrauben und auf das halbe Vergnügen verzichten. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch hoffentlich schon etwas mehr über das Fahrverhalten von *Car & Driver* erzählen können. *vw*



Lesestoff

Wer auch die andere kreative Seite von Ned Lerner würdigen möchte und über ein brauchbares Englisch verfügt, sollte sich "Probe" zulegen. "Probe" handelt von der ewigen Science-fiction-Frage: Was wäre, wenn da draußen wirklich jemand wäre und mit uns Barbaren in Kontakt treten möchte? Wie verhalten sich die Medien, wie die Wissenschaft, wie das Militär? Sind wirklich Aliens im Anmarsch oder ist alles nur ein großangelegtes Täuschungsmanöver der Regierung, um die Massen von den wirklichen Problemen abzulenken? "Probe" ist in den Staaten bei Warner Books erschienen, hat die ISBN-Nummer 0-446-36081-3 und sollte über jede einigermaßen fitte Buchhandlung zu besorgen sein.



Die edle Riege: Die schönsten Sportflitzer stehen zu Wahl.

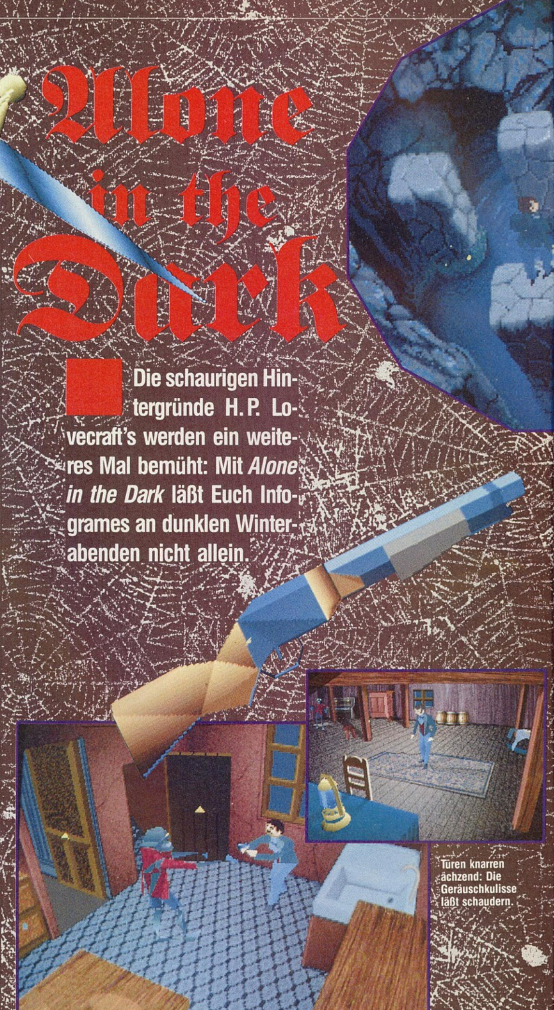
Alone in the Dark

Die schaurigen Hintergründe H.P. Lovecraft's werden ein weiteres Mal bemüht: Mit *Alone in the Dark* läßt Euch Infogrames an dunklen Winterabenden nicht allein.

Ein stürmischer Abend — der fahle Schein des Vollmondes erhellt die Nacht. Eine alte Turmuhr schlägt Mitternacht — die Geisterstunde bricht an. Der erste Werwolf hebt die Stimme zum schaurigen Geheul. Vampire räkeln sich in ihren rheumafeuchten Gruften. Auf einer weiten Lichtung steht ein einsames Haus im gleißenden Licht der Gewitterblitze. "Derceto" heißt das Anwesen. Bis zu seinem mysteriösen Selbstmord lebte hier der Maler Jeremy Hartwood. Jetzt trifft sich in den dunklen Räumen, verstaubten Kellern und endlosen Korridoren die geballte Macht der Monster, Mumien und Mutationen. Nur zwei Personen können den Schleier des Grauens um die verwunschene Villa lüften: Emily Hartwood, die Nichte des Malers und der Privatdetektiv Edward Carnby. Emily verbrachte einen Teil ihrer Kindheit bei ihrem Onkel und kennt das Haus wie ihre Westentasche. Carnby ist von der Erbin Gloria Allen beauftragt, die Gegenstände des Hauses aufzulisten. Aus den Nachforschungen der Polzei sickerte durch, daß Jeremy Hartwood in der Dachkammer starb, und nie ein Abschiedsbrief gefunden wurde, der einen Selbstmord aufgeklärt hätte. Derceto am Tag zu besichtigen ist die einfachste Sache der Welt, doch nach dem Sonnenuntergang wird das verwunschene Haus zu einer Festung der Dämonen. *cd*

Kampf dem Alleinsein

Alone in the Dark ist ein Action-Adventure der etwas anderen Art. Als literarischer Hintergrund wurde H.P. Lovecraft zu Rate gezogen. Die Story der Villa Derceto spielt in den zwanziger Jahren in Louisiana. Grund genug, die gesamte Umgebung einschließlich der Möbel, Waffen und Kleidung im Stil der zwanziger Jahre zu gestalten. Ihr wählt ei-



Türen knarren ächzend: Die Geräuschkulisse läßt schaudern.



Kämpfe mit Untoten werden in Echtzeit ausgefochten

nen der beiden Charaktere und beginnt die Ermittlungsarbeiten um den mysteriösen Tod von Jeremy Hartwood. Wie in einem konventionellen Adventure, zieht Ihr los und sackt nützliche Gegenstände ein, entschärft Fallen und knackt deftige Rätsel. Euer Charakter hat verschiedene Handlungen parat: Neben dem normalen Wandern, könnt Ihr interessante Gegenstände näher untersuchen, eventuell mitnehmen und selbst benutzen. Jeder Gegenstand, dem Ihr habhaft werdet, bekommt eigene Eigenschaften zugeordnet; so kann z.B. eine Lampe an-, abgeschaltet oder aufgefüllt werden. Außerdem kann Eurer Held geschlossene Behältnisse, Türen, Schränke öffnen und schließen, außerdem dürft Ihr größere Gegenstände wie Kisten oder Fässer auch wegschieben.

Werden Emily oder Edward beim Herumwandern im Haus von mißgünstigen Geistern angegriffen, haben sie verschiedene Arten der Verteidigung. Sind Eure Helden unbewaffnet, könnt Ihr Euren Kontrahenten mit einem eleganten rechten Haken oder mit Fußtritten aus dem Zimmer hauen. Habt Ihr während der Aufräumarbeiten ein Jagdgewehr, einen Revolver oder eine der zahlreichen Hieb-, Stich- und Schußwaffen gefunden, braucht Ihr Euch an den schimmligen Mumien nicht die Finger schmutzig zu machen, sondern könnt mit einem zielsicheren Schuß, genügend Munition vorausgesetzt, dem Geist das Lebenslicht auspusten.

Allein mit der Technik

Nach dem Rollenspielhammer *Ultima Underworlds* sprießen die 3-D-Adventures wie Pilze aus dem Boden. *Alone in the Dark* setzt den neuen 3-D-Systemen die Krone auf. Sämtliche Gegenstände, Monster, Charaktere und Räume werden in einer voll animierten 3-D-Grafik dargestellt. Die verschiedenen Gegenstände bestehen aus mit sogenannten Textures überzogenen Polygonen. Ein Texture macht einen Polygontisch zum knorrigen Holztisch oder eine Polygonlampe zu einer blitzblanken Messingpetroleumlampe.

Grundsätzlich anders als in *Ultima Underworld* ist Eurer Blick ins Spiel. Ihr seht immer Euren Helden innerhalb eines Bildes. Schlurft Ihr durch das Bild, wird Euer Held mit zunehmenden Abstand kleiner, zieht Ihr ihn an Euch heran, wird er überbildschirm groß. Bewegt Ihr Euch durch einen ganzen Raum und verlaßt das aktuelle Bild, wird der Raum aus einer anderen Kamerastellung gefilmt.

Eine alte verfluchte Villa hat ihre eigenen Geräusche, angefangen beim Ächzen der Türen und Knarren der Dielen bis hin zum wütenden Monsterschrei. An Soundkarten werden Adlib, Soundlaster und die Infogrameseigene "Sound Source" unterstützt. Steckt keine Soundkarte in Eurem PC-Slot, bekommt Ihr den Sound in abgespeckter Qualität aus dem PC-internen Speaker.

Howard Phillips Lovecraft

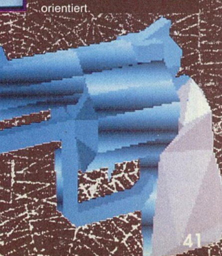
Der amerikanische Schriftsteller H.P. Lovecraft wurde 1890 geboren und verstarb im Jahr 1937. Anfang dieses Jahrhunderts schrieb er eine ganze Reihe klassischer Horrorgeschichten und Fantasy-Romane. H.P. Lovecraft wird in einem Atemzug mit Edgar Allan Poe genannt. Gegenüber seinen atmoshärisch gehaltvollen Erzählungen wirkt mancher Stephen King banal. In Anlehnung an den H.P. Lovecrafts legendären "Cthulhu"-Zyklus entstand *Alone in the Dark*. Inzwischen wurde Lovecraft in vielfältigster Form publiziert, Fans können auf Filme, Theaterstücke und sogar auf Computerspiele zurückgreifen. So versuchte sich bereits Electronic Arts mit *Hound of Shadow*, in Aussicht ist Milleniums *Daughter of the Serpents*, das sich auch an H.P. Lovecraft orientiert.







Oben: ein Geist kommt selten allein, auch nicht in *Alone in the Dark*.
Links: knifflige Rätsel säumen Euren Weg durch die einsame Villa.



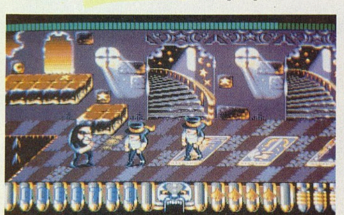
Lemmys Last



Der Musiker, vor dem die Eltern immer warnen: *Motörhead*-Lemmy im frischen Outfit

Country-Land und Banjo-Mädels sind echtes Gift für einen Edelrocker wie Lemmy (Amiga)

Bei den Liebhabern griffigen Schmuserocks breitet sich beim Anblick Lemmys, gelinde gesagt, die Panik aus. Greifen dann noch die Mannen um den **Motörhead**-Frontmann beherzt in die Saiten, hilft Musikfreunden mit empfindlichen Gehörwindungen nur noch die Flucht. Der Medienriese Virgin zeigt da weniger Berührungsängste: Aus aktuellem Anlaß, Motörhead hat eine neue Scheibe auf den Markt gebracht ("March ör Die!"), verquickt Virgin den Heavy-Metal-Stoff kurzerhand zu einem Computerspiel. Ihr steuert Lemmy auf der Suche nach seinen verschollenen Bandkumpels durch gut ein halbes Dutzend Action-Levels, mit so musikalischen Namen wie "Nashville-Land", "Karaoke-Land" und "Hip-Hop-Land". Lemmys Gegner sind Freunde klassischer Musik. Für Mozart-, oder Vivaldi-Fans kennt unser Metal-Meister nur eine Sprache: draufhauen. Fröhliche Bonusrunden wie "Grapsch den Groupie" sollen zusätzlich auf Amiga und ST für lockere Stimmung sorgen. *mh*



Klassik contra Metal: Lemmy sucht seine Band und wird von Flamencofans attackiert (Amiga).

Augenblick mal!

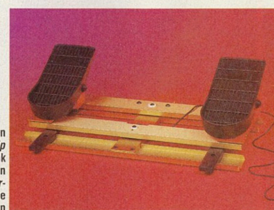
Wer sagt denn, daß das Genre Text-Adventure vom Aussterben bedroht sei? Immerhin schaffen es fleißige Programmierperlen immer wieder, anspruchsvolle Storys auf den Computermonitor zu zaubern. In dem deutschen Adventure **Hexuma: Das Auge des Kal**, macht Ihr Euch auf die Socken, sechs Kristallsplitter wiederzufinden. Nur wenn Ihr alle Splitter gefunden habt, läßt sich mit dem Komplettstück die Macht eines miesen Monsters, dem Finsterling Kal, brechen, der seit Jahrtausenden nur darauf wartet, sich die Erde untertan zu machen.

Die Programmierer der *Kathedrale* legten bei ihrem Neuling noch ein wenig zu: Mehr Grafik, besserer Spielkomfort und feine Features, wie eine automatische Karte, zeichnen das neue Programm aus. *Hexuma: Das Auge des Kal* wird wieder bei Software 2000, für Amiga und PC noch in diesem Jahr erscheinen. Erscheinungstermin: November. *mh*

Power-Pedal

Trotz dem furiosen *Thrustmaster*-Joystick fehlt vielen Simulationsfans der letzte technische Kniff zum vollständigen Flugvergnügen. Abhilfe dürften die Fußpedale aus dem Hause *Thrustmaster* bieten, die einfach zwischen dem *Thrustmaster*-Steuerknüpel und Joystick-Anschluß durchgeschleift werden.

Dank der totalen Fußkontrolle, lassen sich nun die Seitenruder eines Flugzeuges getrennt und unabhängig steuern. Für echte Fans ein völlig neues Fluggefühl — endlich kommen am Bildschirm alle Extremitäten zum Einsatz. Die Pedale werden beispielsweise serienmäßig bereits von *Falcon 3.0*, *Aces of the Pacific* und der *Gunship 2000: Scenario-disk* unterstützt. Besonders bei letzterer kommen die Pedale voll zum Einsatz — wie in der Realität, übernehmen nun die Füße die Steuerung des Heckrotors zum Drehen des Hubschraubers. Ganz billig ist das Plus an Flugkomfort allerdings nicht. Beim Hamburger Softwareladen (Tel.: 040/4204621) müßt Ihr rund 300 Mark für die Pedale hinblättern. *mh*



Das Fliegen von *Gunship* bekommt dank der neuen *Thrustmaster*-Pedale eine neue Dimension

BPS-Bulletin

Ab sofort können die "amtlichen Indizierungslisten" — veröffentlicht im "BPjS-Info" — bei der Bundesprüfstelle direkt bezogen werden. Das Info, das auch einen redaktionellen Teil enthält, erscheint 4 x jährlich, in den Zwischenmonaten werden die aktuellen Indizierungen in einem "Kurz-Info" veröffentlicht. Der Bezugspreis beträgt ab Januar voraussichtlich 40,— Mark im Jahr, inklusive Porto und Versand. Bis zu diesem Zeitpunkt wird das BPjS-Info kostenfrei abgegeben. *Hollinski/mh*

Bestellungen gehen an:
Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften
Postfach 200355
5300 Bonn 2

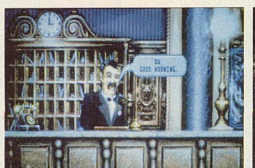
Spielzeug satt

Am Samstag, den 21. November, findet in Stuttgart, genauer gesagt im DGB-Haus Willi-Bleicher-Str. 20, der 9. Stuttgarter Spielzeugflohmarkt statt. Wer also noch ein Schmuckstück für seine Modelleisenbahn sucht, oder ein knuffiges Steiftier günstig erstehen möchte, kann sich dort gerne umschauen. Der Flohmarkt ist von morgens 9.30 Uhr bis nachmittags um 14.00 Uhr geöffnet. *mh*



Schlangen-sonate

Eine Mixtur aus Krimilogik à la *Sherlock Holmes* und ägyptischen Hieroglyphen-Mystizismus verspricht Millenniums neues Grafik-Adventure *Daughter of Serpents*. Als unbedarfter Ägyptentourist im Jahre 1920, werdet Ihr Zeuge eines recht eigentümlichen Mordes. Bei dem Gemeuchel scheint es bei Opfer wie Täter nicht ganz mit rechten Dingen zuzugehen. Wo übernatürliche Kräfte sinnvoll walten, ist ein mörderisches Geheimnis natürlich nicht weit. Ihr macht Euch auf, dem unheimlichen Treiben auf die Schliche zu kommen. Gesteuert wird der offizielle Nachfolger zu *Hound of Shadow* am besten via Maus. Geplant ist nur eine PC- und eine Amiga-Version, die beide gegen Weihnachten erscheinen sollten. *mh*



Kommentare geben die Spielfiguren in Form von Sprechblasen ab (MS-DOS/VGA)

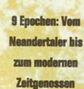


Vielleicht finden wir in diesem alten Tempel ein paar brauchbare Hinweise? (MS-DOS/VGA)

Letzte Meldung

- **Rollenspieler reiben sich die Hände. Von Electronic Arts ist neben *Dangerous Journeys* ein weiterer Knaller geplant: *Space Hulk***
- **Der Hi-Fi-Hersteller Schneider meldet sich nach kurzer Abstinenz wieder im Computergeschäft zurück**
- **Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft bastelt PC-Riese Aquaruius am *T-Bird 2***
- **Intel dreht auf: Der DX2/66 MHz geht in Serie**

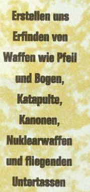
Spielen Sie eine gottgleiche Figur und ringen Sie mit vier Gleichgestellten um die Herrschaft auf einem neuen Planeten. Die Außenposten der Jünger sind über 28 Inseln unterschiedlicher Größe verteilt.
Sie wählen einen Sektor, setzen Ihre Leute dort ab und geben ihnen den göttlichen Befehl: VERMEHRET EUCH!





Digitalisierte Sprache auf deutsch

abwechslungsreiche Hintergrundmusik und Sound-Effekte



Animierte Schlachten





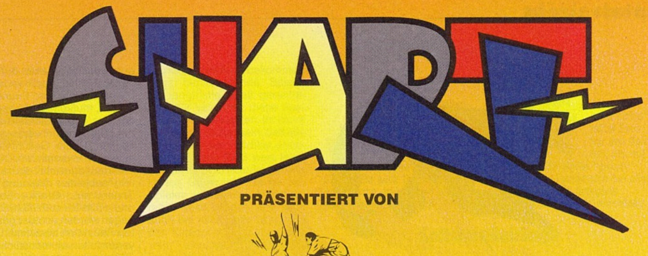


Dieses beinhaltet eine Menge von Scharmützeln, das Aufstellen von Armeen, riesigen Türmen, Schlösser, Minen, Fabriken und ausgebufften Strategien.



UBI SOFT GmbH
Aktienstraße 62
W-4330 Mülheim/Ruhr
Tel: 0208 44 52 05 Fax: 0208 44 52 87

screen shots on IBM PC



PRÄSENTIERT VON



High Score Games, Herzogstraße 2, 8000 München 40, Tel.: 089/344388
und neu in Kurwickstraße 2, 2900 Oldenburg, Tel.: 0441/12233

Hier ist wieder Eure Leserhitparade! Wie immer gibt es neben den englischen und amerikanischen Charts: Euren eigenen Wertungsspiegel. Wollt Ihr mit Eurer Stimme die Plazierung der einzelnen Spiele verändern, bleibt Euch nichts anderes übrig, als die Mitmachkarte der aktuellen *Power Play* einzuschicken. Dazu trennt Ihr die Karte zärtlich heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse ein, leckt die Briefmarke an und werft die Karte in den Postkarten, fertig! Aus dem großen Topf der Einsender verlosen wir: Fünf aktuelle Computerspiele und ein Sega-Mega-Drive mit Sonic the Hedgehog. Bedanken möchten wir uns bei den High Score Games, die nun auch in Oldenburg präsent sind. *cd*

Der Hauptpreis: Ein Mega Drive inklusive *Sonic*. Der glückliche Gewinner des letzten Mega Drive heißt: Rainer Koch aus Bremen. Über ein Spiel dürfen sich Martin Haslauer, Heribert Kuess, Achim Richter, Manuel Semino und Frank Lohwasser freuen.

1. Ultima Underworld
   Origin
2. Ultima VII: The Black Gate
   Origin
3. Links 386 Pro
   Access Software
4. Aces of the Pacific
   Dynamix
5. Black Crypt
   Electronic Arts
6. Wing Commander: Sp. Op. 2
   Origin
7. Out of this World
   Interplay
8. Might and Magic 3
   New World Computing
9. Eye of the Beholder 2
   SSI
10. Powermonger
    Electronic Arts



		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	The Secret of Monkey Island II	Lucasfilm Games	7. Monat
2.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	20. Monat
3.	(4)	Lemmings	Psygnosis	19. Monat
4.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	10. Monat
5.	(11)	Civilization	Microprose	6. Monat
6.	(7)	Indiana Jones IV	Lucasfilm Games	3. Monat
7.	(5)	Battle Isle	Blue Byte	10. Monat
8.	(14)	Pirates	Microprose	60. Monat
9.	(8)	Formula One Grand Prix	Microprose	5. Monat
10.	(19)	Turrican II	Rainbow Arts	17. Monat
11.	(6)	Wing Commander II	Origin	11. Monat
12.	(12)	Eye of the Beholder II	SSI	5. Monat
13.	(16)	Pinball Dreams	21st Century Ent.	4. Monat
14.	(10)	Mad TV	Rainbow Arts	2. Monat
15.	(—)	Railroad Tycoon	Microprose	20. Monat
16.	(—)	1869	Max Design	1. Monat
17.	(—)	Fire & Ice	Renegade	1. Monat
18.	(17)	Ultima Underworld	Origin	2. Monat
19.	(9)	Populous II	Electronic Arts	8. Monat
20.	(—)	Sensible Soccer	Renegade	1. Monat

Amiga
1. Monkey Island II
2. Bundesliga M. Pro.
3. Formula One G.P.
4. Monkey Island
5. Lemmings

MS-DOS
1. Monkey Island II
2. Indiana Jones IV
3. Civilization
4. Monkey Islands
5. Wing Commander II

C 64
1. Turrican II
2. Pirates
3. Zak McKracken
4. Turrican
5. Lemmings

Atari ST
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Railroad Tycoon
4. Amberstar
5. Dungeon Master

Mega Drive
1. Sonic the Hedgehog
2. EA Hockey
3. Desert Strike
4. Quackshot
5. Wonderboy V

Handheld
1. Sonic the Hedgehog
2. Super Mario Land
3. Parodius
4. Tetris
5. Probotector

So geht's!

Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieletests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20-Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die Grafik-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die *POWER-WERTUNG*. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Knut, Michael, Martin, Richie, Volker und Christian geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten

Knut Gollert kn

Martin Gaksch mg

Richard Eisenmenger ri



POWER-PLAY-Team ausdiskutiert werden.

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER*-Prädikat und die *POWER*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Seht Ihr die "Gurke", heißt's "Finger weg?".

Michael Hengst mh **Volker Weitz vw** **Christian von Duisburg cd**





Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt…

…Martin Gaksch
Links 386 Pro (MS-DOS), Super Mario Kart (Super NES), Parasol Stars (Amiga), Sensible Soccer (Amiga)

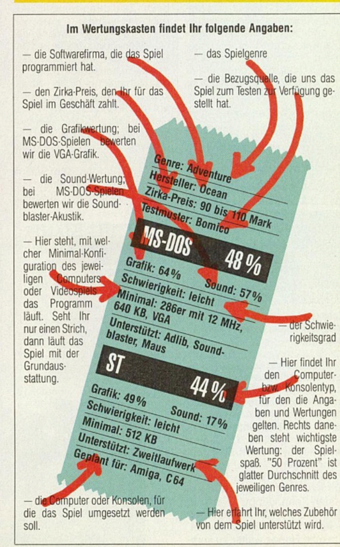
…Richard Eisenmenger
Elie (Archimedes), Super Mario Kart (Super NES), Sentinel Worlds 1 (MS-DOS), Street Fighter 2 (Super Nintendo)

…Christian von Duisburg
Sherlock Holmes (MS-DOS), Super Mario Kart (Super NES), B.A.T. 2 (MS-DOS), Parodius (Super NES)

…Volker Weitz
Super Mario Kart (Super NES), Krusader (MS-DOS), Wizardry 7 (MS-DOS), Eternal Sun (Mega Drive), ZZT (MS-DOS)

…Michael Hengst
Super Mario Kart (Super NES), Krusader (MS-DOS), Wizardry 7 (MS-DOS), Kyrandia (MS-DOS), Super Z (MS-DOS)

…Knut Gollert
Lotus 3 (Amiga), Super Mario Kart (Super NES), Thunder Force 4 (Mega Drive), The Aquatic Games (Amiga + MS-DOS)





Auf der Autobahn kreuzt auch mal ein LKW auf

Lotus 3

The Ultimate Challenge

Shaun Southern, Magnetic-Fields-Boß und Rennspielspezialist, führt seit zwei *Lotus*- und *Supercars*-Teilen die Riege erfolgreicher Rennspielprogrammierer an. Mit seiner neuesten Schöpfung, *Lotus 3 — The Ultimate Challenge*, will er die Vorteile beider Vorgänger vereinen.

Zahlreich: In dieser Optionswust wird eingestellt, was das Herz begehrt.

Wie schon in *Lotus 2*, darf allein oder mit einem Freund gefahren werden. Spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm horizontal gesplittet. Alleine ergötzt ein Panoramablick das Auge des Spielers. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch, ob Ihr ein Rennen gegen die Uhr (*Lotus 2*) fahren oder wie in *Lotus 1*, um eine Plazierung unter den ersten Zehn kämpfen wollt. In diesem Fall müßt Ihr unter den ersten Zehn ins Ziel dampfen, um eine Runde weiter zu kommen. Zwischendurch muß zudem aufgetankt werden, was beim Zeitfahren entfällt. Als nächstes wählt Ihr zwischen Automatik und manueller Gangschaltung. Nachdem Ihr Euch noch einen von drei Schwierigkeitsgraden mit jeweils unterschiedlichen Strekken ausgesucht habt, geht's auf die Rennpiste. Dem versierten Fahrer stehen drei verschiedene Lotus-Wägelchen zur Verfügung, die entweder ordentlich schnell fahren oder fix beschleunigen. Zum Schluß gilt es noch, sich eines von sechs Musikstücken auszusuchen. Wer will, darf auch dem Motorengedröhn frönen.

Auf der Straße hat sich gegenüber *Lotus 2* wenig getan. Per Joystick steuert Ihr Euren Flitzer über verschieden breite und lange Strecken, die in gewohnter 3-D-Manier an Euch vorbeirauschen. Abwechselnd fahrt Ihr auf einem langen Kurs über mehrere Etappen oder eine bestimmte Anzahl an Runden, bevor das Ziel winkt. Neben den bewährten Szenarien aus *Lotus 2* (Schnee, Wüste, Nacht, Nebel...) gibt's fünf neue Welten zu bestaunen. Im Wind-Level weht Euch ein kräftiger Sturm an, der Euch von der Fahrbahn abbringt, das Gebirgs-Level glänzt mit einer engen Bergstraße und im Zukunfts-Level warten schießende Roboter, Megamagneten und Beschleunigungsfelder. Zudem gibt's eine Extraschlammwelt mit schmalen Feldwegen und riesigen Pfützen sowie ein



Jede Menge Baustellen sorgen auf der A7 für Stau (oben). Im Modder-Level versumpft man dagegen in zahllosen Pfützen. ▲





Unten: Eine kleine Auswahl der Intro-Grafiken













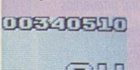
Level mit staufördernden Baustellen.

Habt Ihr alle vorgegebenen Strecken durchfahren, lassen sich mit dem Editor "Recs" die eigenen Strecken zusammenbasteln. "Recs" ist kein Editor der herkömmlichen Art (Kurve hier, Berglein dort), sondern basiert auf einem Paßwortsystem. Diese Neuerung schließt ein, daß auch umgedreht zu jedem eingegebenen Wort ein Kurs existiert. Im "Recs" sucht Ihr Euch zuerst eines der 13 Szenarien aus und bestimmt dann auf einfachste Weise die Bestandteile des zukünftigen Kurses auf einer Prozentskala. Neben dem Schwierigkeitsgrad lassen sich Kurven, Berge, Hindernisse, szenariotypische Ereignisse, Kurvenschärfe und Bäume oder Sträucher prozentual einstellen. Aus den selbstgebauten Strecken lassen sich dann ganze Rennen mit bis zu zehn eigenen Strekken gestalten. *kn*

Die Regenstrecke des zweiten Teils ist ebenfalls enthalten ►

Auf der Bergstraße wird's eng — Ausweichen wird schwierig. Dank Leitplanken besteht jedoch keine Absturzgefahr. ▼

Genre: Rennspiel	
Hersteller: Gremlin	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Gremlin	
AMIGA	**85 %**
Grafik: 86 %	Sound: 78 %
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: Turbokarten	
Geplant für: ST	







◄ Abgelasert: Im Zukunfts-Level lassen am Straßenrand stehende Terminatoren ihre Strahlen auf Euch sausen

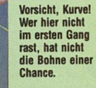
super

Shaun Southern hat sich selbst übertroffen. Gekonnt vereint er die Vorzüge beider Vorgänger, spickte zudem das Rennspiel mit einem kinderleichten Editor und fünf neuen Szenarien, die es in sich haben. Die Grafik ist genauso flüssig und detailreich wie die des zweiten Teils. Besitzer von Turbokarten bekommen sogar ein noch fließenderes 3-D-Rennen geboten. Kleine Effekte lockern das Spielgeschehen freundlicherweise etwas mehr auf. So harren im Zukunfts-Level diverse High-End-Maschinen am Straßenrand, im Stadt-Level kreuzen Laster die Fahrbahn, und ab und an taucht sogar mal ein knallig lila Lotus auf. Dank unzähliger Strecken findet das geübte Raserauge immer wieder nette Gags und Spielereien auf der Straße. An der prima Steuerung des Vorgängers hat Magnetic Fields glücklicherweise kein Bit geändert — besser hätte das Fahrgefühl schon damals nicht sein können. Musikalisch geht's ähnlich wie im zweiten Teil zu, der CD-Player aus *Lotus 1* wurde jedoch integriert. So warten nicht nur stimmungsvolle Effekte auf des Fahrers Ohr, sondern auch sechs Musikstückchen von Metal bis Tekkno, allesamt hübsch komponiert. Der eingebaute Editor sorgt noch nach Wochen ausgiebigen Spielens für Motivation — die Idee mit den Paßwörtern ist einmalig. Doch auch der dritte *Lotus* kommt nicht unbeschadet davon: Der 4-Spieler-Amiga-Kurzschlußmodus aus *Lotus 2* wurde leider wegrationalisiert. Trotz dieses einzigen Mankos führt *Lotus 3 — The Ultimate Challenge* die Riege der Amiga-Rennspiele mit klarem Vorsprung an.



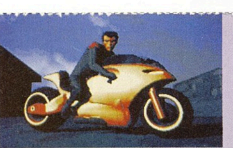
Super!
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
POWER PLAY
Die Nr.1
SPIELE-TESTS
Starker Preisvorteil: Im Abo nur 5,80 DM statt 6,50 DM!
POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.
POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...
Dein Geschenk!
Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!
POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

bremst ab und bleibt sinnvollerweise stehen. Angesichts der Steuerung könnte man von einer sehr realitätsnahen Simulation sprechen. Wenn aber zum 14. Mal gegen die Bande geknallt wurde, und das Motorrad, als wäre nichts geschehen, ...im Start losbraust, ist's ...alitätsfern. Zudem schub... wenn möglich, einen geg...nen Fahrer etwas an, in ...dessen er sich überschlägt ...r unseren Augen mitsamt ...d explodiert. Nur Hard...otorrad-Fans werden Spaß ...ser sehr gewöhnungsbe...en und dadurch übermäßig ...ren Simulation finden.



Vorsicht, Kurve! Wer hier nicht im ersten Gang rast, hat nicht die Bohne einer Chance.

Wir haben gewonnen! Dieses Bild erscheint recht selten (unten).



Psygnosis-Intro



Höchste Detailstufe: Die Zuschauertribünen sehen nett aus.

Vor jedem Rennen muß eine Qualifikationsrunde um die Startplazierung gefahren werden. Habt Ihr ein Rennen überstanden, gibt's Punkte, eine schöne Grafik und die Fahrt zur nächsten authentischen Rennstrecke gratis.

Während des Rennens lassen sich mittels Funktionstasten einige Features einschalten. Unter anderem ergötzt ein Rückspiegel Euer Auge, eine Übersichtskarte und eine Anzeige Eures derzeitigen Neigungswinkels. Die derzeitigen Plazierungen der gegnerischen Fahrer dürfen ebenfalls aufgerufen werden. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Joystick Lübeck

AMIGA 59 %

Grafik: 64 % **Sound: 23 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: Turbokarten
Geplant für: ST



POWER PLAY-Abokarte

JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.
Ich will: ❑ Trantor ❑ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift Y10D50

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwort

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 1163

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

Dein Geschenk!

Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!

✌ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

✌ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEF

Kurvenqual


Bei Bedarf werden die Boxen angefahren

Red Zone überzeugt anfangs durch gelungene Präsentation und schnelle Vektorgrafik. An einigen Stellen haben die Macher jedoch fleißig geschlafen. So entpuppt sich die Steuerung (vor allem mit der Maus) als äußerst sensibel, was das Überleben auf dem Asphalt zur Tortur werden läßt. Man gibt Gas, donnert gen Kurve und ist für die nächsten 30 Sekunden damit beschäftig, die Karre wieder auf die Straße zu schieben. Paßt Ihr nicht gründlichst auf und geht die Biegungen nicht mit exakter Geschwindigkeit an, donnert Ihr alle 200 Meter in die Bande. Entweder Ihr fahrt zu schnell in die Kurve oder bremst ab und bleibt sinnvollerweise stehen. Angesichts der Steuerung könnte man von einer sehr realitätsnahen Simulation sprechen. Wenn aber zum 14. Mal gegen die Bande geknallt wurde, und das Motorrad, als wäre nichts geschehen, wie beim Start losbraust, ist's eher realitätsfern. Zudem schubsen wir, wenn möglich, einen gegnerischen Fahrer etwas an, in Folge dessen er sich überschlägt und vor unseren Augen mitsamt Zweirad explodiert. Nur Hardcore-Motorrad-Fans werden Spaß an dieser sehr gewöhnungsbedürftigen und dadurch übermäßig schweren Simulation finden.

geht so

Red Zone

Computerisiertes Mopedfahren erfreut sich, im Gegensatz zu gepixelten Autorennen, vor allem bei den Softwareherstellern geringer Beliebtheit. Abgesehen vom Klassiker *RVF Honda* kann sich keines der wenigen Motorradspiele mit den Meistern der vierrädrigen Branche messen. Psygnosis, der englische Softwaregigant mit den schwarzen Packungen, setzte eines seiner Teams vor den Amiga, auf das sie ein noch nie dagewesenes Rennspiel fabrizieren.

Das Ergebnis heißt *Red Zone* und basiert auf der Motoradweltmeisterschaft. Vor dem Start klickt Ihr entweder auf eine Probefahrt, ein Einzelrennen oder die gesamte Saison. Zwischen manueller und automatischer Schaltung darf ebenfalls gewählt werden. In einem weiteren Optionsmenü läßt sich der Schwierigkeitsgrad sowie die Detailfülle der Vektorgrafik einstellen. Durch diese flitzt Ihr dann mit Eurem Motorrad — kommt Euch eine Kurve entgegen, heißt's bremsen und reinlegen. Gesteuert wird das Moped dabei mit Joystick, Tastatur oder Maus. Stoßt Ihr gegen gegnerische Fahrer oder Streckenbegrenzungen, steigt eine "Schadens-Skala" an. Erreicht diese 100 Prozent, ist's aus. Um seinen heißen Ofen wieder in Schuß zu bringen, wird die Box angefahren.



Vorsicht, Kurve! Wer hier nicht im ersten Gang rast, hat nicht die Bohne einer Chance.



Wir haben gewonnen! Dieses Bild erscheint recht selten (unten).


Bewährt: Das obligatorische Psygnosis-Intro


Höchste Detailstufe: Die Zuschauertribünen sehen nett aus.

Vor jedem Rennen muß eine Qualifikationsrunde um die Startplazierung gefahren werden. Habt Ihr ein Rennen überstanden, gibt's Punkte, eine schöne Grafik und die Fahrt zur nächsten authentischen Rennstrecke gratis.

Während des Rennens lassen sich mittels Funktionstasten einige Features einschalten. Unter anderem ergötzt ein Rückspiegel Euer Auge, eine Übersichtskarte und eine Anzeige Eures derzeitigen Neigungswinkels. Die derzeitigen Plazierungen der gegnerischen Fahrer dürfen ebenfalls aufgerufen werden. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Joystick Lübeck

AMIGA 59 %

Grafik: 64 % **Sound:** 23 %
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: Turbokarten
Geplant für: ST

Galaktischer Kammerjäger



Per Nuklearraketen schmeißen wir die Insekten aus dem All

Mantis

Die Insekteneinwohner vom Sternensystem Sirius verspachteln am liebsten frisches Menschenfleisch und statten unserem Sonnensystem kurzerhand einen kleinen Besuch ab. Gemütlich schlabbern sich die gefräßigen Aliens so lange durch wohlgenährte Wohlstandsbürger, bis die Weltregierung die Notbremse zieht und per Nuklearschlag die Sirianer von der Erde vertreibt. Die Siriusbewohner lassen sich aber nur höchst ungern von der so schmackhaften Futterquelle fernhalten und tauchen laufend mit neuen Raumschiffen hungriger Insektoidenbesatzung auf. Von einer Raumbasis aus soll die neugegründete Kampftruppe "FOE" (Fist of Earth) den bösen Biestern Einhalt gebieten. Damit nicht genug: Im Spielverlauf erklärt eine zweite Alienrasse der Erde den Krieg, und ein ominöses Superwesen treibt ebenfalls sein Unwesen in unserer Galaxis.

An Bord eines Kampfraumschiffes des Typs XF5700-*Mantis* fliegt Ihr nun Einsätze gegen die Sirianer und versucht die Rästel um Neu-Aliens und Mega-Monster zu lösen. Deutlich haben sich Paragons Programmierer bei dem Weltalldrama vom Kollegen *Wing Commander* inspirieren lassen. Vor dem Start zum neuen Einsatz findet an Bord der heimischen Raumstation eine Lagebesprechung statt, kehrt Ihr zurück, gibt's nach einigen (nicht nach jedem) Flügen animierte "Filmsequenzen", die die Story weitererzählen. Im Gegensatz zum Vorbild sind die Sequenzen übrigens nicht gezeichnet, sondern komplett digitalisiert. Zusätzliche Sprache und die Digi-Filme fressen soviel Speicher (*Mantis* belegt rund 20 MByte auf der Festplatte), daß es von dem Spiel zwei Versionen gibt. Eine abgespeckte Diskettenversion (unsere Testfassung) und eine aufgebohrte (mehr Missionen, Sprache, Film) CD-Fassung, die erst in ein paar Wochen erscheinen soll.

Ist das Briefing vorbei, gilt es, den *Mantis*-Raumer je nach Auftragslage zu bewaffnen. Meistens müßt Ihr sirianische Raumschiffe abschießen, Geleitschutz für Frachter fliegen, Raumminen legen oder Daten sammeln. Zu Beginn des Spiels stehen nur recht wenige Waffensysteme zur Wahl, später kommen einige Neuentwicklungen zum Arsenal dazu. Einige der Einsätze müssen alleine absolviert werden, andere fliegt Ihr in Begleitung von Computerpiloten.

Anfliegende Raketen oder feindliche Raumer sind während des Fluges in ausgefüllter 3-D-Grafik durch die Kanzel des *Mantis*-Jägers zu sehen. Im HUD-Display und verschiedenen Anzeigen des eigenen Schiffes werden Infos über den anvisierten Feind und den aktuellen Zustand Eures eigenen Fahrzeugs eingeblendet. Wer es leid ist, immer nur aus dem Cockpit zu starren, darf auf Tastendruck verschiedene Alternativblickwinkel aktivieren, beispielsweise den Mantis oder gar den anvisierten Gegner, von außen. *mh*

na ja

Voller Vorfreude auf ein intergalaktisches Ballerfest mit *Mantis*, räumte ich auf meiner Festplatte die bitter benötigten 20 MByte frei. Kaum waren jedoch die ersten Missionen vorüber, die ersten Sirianer im All zerstrahlt und die ersten Digi-Filme betrachtet, schlich sich das kalte Grauen in des Testers Herz. Das Konzept von *Mantis* ist nicht nur gnadenlos bei *Wing Commander* geklaut, sondern, und das ist das schlimmste, auch noch ziemlich mies abgekupfert — was bei *der* Vorlage recht verwunderlich ist. Die Geschichte ist ein zusammengewürfelter Haufen aus einem halben Dutzend billiger Sf-Filme, die noch nicht einmal von der Handlung her zusammenpassen, die Digi-Sequenzen sind von schreiend schlechter Qualität, die Missionen eine langweiliger als die andere. Zum anderen beschleicht einen nach dem 50. absolvierten Auftrag der Verdacht, daß die Designer an dem Handlungsplot eh kein Interesse mehr hatten: Die Missionsbriefings werden immer knapper. Letzter Kritikpunkt: Während des Fluges ist von gegnerischen Schiffen in den seltensten Fällen was zu sehen. 99 Prozent der Begegnungen sind so schnell vorbei (sprich der Gegner vernichtet), daß man außer einem flüchtigen Punkt nichts gesehen hat. Und der Unterhaltungswert eines Programms, bei dem die Zwischenszenen länger dauern, als das Spiel selbst, ist mehr als zweifelhaft. Das einzige, was *Mantis* bei mir vor der totalen Katastrophe rettet, ist das stattliche Auftragsvolumen — sind die Missionen auch noch so öde.



Hier wird der *Mantis*-Jäger je nach Auftrag bewaffnet (MS-DOS/VGA)

Nach dem Einsatz treffen sich die Piloten in der lokalen Bar (MS-DOS/VGA)

Der intergalaktische Kammerjäger: Die Ordenbrust zeugt vom Insektenmord (MS-DOS/VGA).



Genre: Action
Hersteller: Microplay
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Import
MS-DOS 39 %
Grafik: 44 % Sound: 71 %
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 386er mit 25 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick, mehr Speicher
Geplant für: Amiga

Sterntaler



Auch im schönsten Raumabschnitt lauert der Feind

Star Control 2

Fünfundzwanzig Jahre sind nach kosmischen Maßstäben eine Winzigkeit. Für schnellebige Menschen können 25 Jahre zur Ewigkeit werden, in der Sternenreiche zerfallen und neue Machtstrukturen entstehen. Der zweite Teil von Paul Reiches *Star Control*-Serie beginnt genau ein Vierteljahrhundert nach dem Zusammenbruch des Ur-Quan-Imperiums. In verlustreichen Strategiekämpfen gelang es der vereinten Sternenflotte unter unserer Führung, die "Dreadnought-Fighter" des Gegners zu besiegen.

Unser neues Abenteuer beginnt auf dem Waldplaneten Unzervald. Ein paar unerschrockene Siedlerfamilien entdecken dort einen unterirdischen Komplex, in dem eine unbekannte Rasse ein funktionstüchtiges Raumschiff zurückgelassen hat. Da die Kolonie schon seit Jahren keinen Kontakt mehr mit der Erde hatte, nutzt man die Gelegenheit. Man bemannt das Raumschiff und macht sich auf die gefahrvolle Reise zurück in das Heimatsystem der Menschheit. Leider haben auch die Ur-Quan die Zeit genutzt, um sich zu reorganisieren. Wieder müssen wir gegen die skrupellosen Aliens antreten, um die Menschheit zu retten.

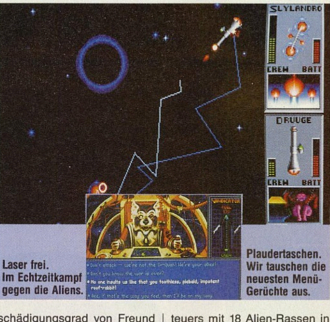
Wie im ersten Teil, steht auch jetzt die Exploration unbekannter Planeten im Vordergrund. Insgesamt könnt Ihr 3000 Planeten in über 500 Systemen besuchen und auf ihnen landen. Wie bei *Starflight* geht das Mutterschiff in einen Orbit, die Scanner untersuchen die Struktur des Planeten, und ein Shuttle schürft unter Eurer Leitung nach Bodenschätzen. Diese Rohmaterialien lassen sich natürlich gewinnbringend verkaufen und gegen bessere Bewaffnung und schnellere Schiffe eintauschen.

Was wäre eine Space Opera ohne zünftigen Raumkampf. In *Star Control 2* führt Ihr bis zu 25 unterschiedliche Raumjäger in die Schlacht. Ihr könnt Euch dabei auf Eurer eigenes Echtzeitgeschick verlassen oder die Kampfhandlungen vom Computer übernehmen lassen, und Euch nur um die strategische Aufstellung kümmern. Balkendiagramme informieren über den jeweilige Beschädigungsgrad von Freund und Feind.

Anders als im ersten Teil, nehmen jetzt die Rollenspielelemente einen großen Raum ein. Ihr müßt im Laufe des Abenteuers mit 18 Alien-Rassen in Kontakt treten, Menü-Gespräche führen und die Rätsel des Universums lösen. Wem das zuviel Arbeit ist, wählt den "Super Meele"-Modus und kämpft den puren Raumkampf gegen Computer oder menschlichen Freund. Ihr könnt Eure eigene Armada aus 28 Schiffen zusammenbasteln und abspeichern. Veteranen importieren eine bewährte Formation aus dem ersten Teil. *vw*

gut

Was kann mit so einem bewährten Spielsystem schon schiefgehen. Reiche hat ausgiebigst *Starflight* kopiert, das Ganze mit einem ausgereiften Strategieteil vermischt und alles mit ansprechend schönen Raumgrafiken und Spacesounds vermischt. Trotzdem ist's kein pures Plagiat, sondern wird durch die gelungene Mischung und Neuverarbeitung von Bewährtem zum eigenständigen Abenteuer. Besonders erfreulich, daß der Computer eine echte Herausforderung ist und die Schiffsduelle nicht im Vorbeimarsch gewonnen werden. Durch die Kombinationsmöglichkeiten der Flotte gibt's Kurzweil satt. Auch wer den Rollenspielteil gelöst hat, kommt so noch in den Genuß eines ernsthaften Raumkampfsimulators für zwei Piloten.



Laser frei. Im Echtzeitkampf gegen die Aliens.

Plaudertaschen. Wir tauschen die neuesten Menü-Gerüchte aus.



Was sagen die Scanner? Ein Planet wird geplündert. (MS-DOS/VGA)

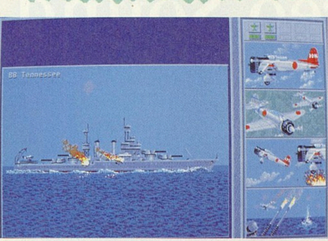
Lineartriebwerk an und ab in den Hyperraum.

Genre: Strategie
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Import

MS-DOS 81 %

Grafik: 50 % **Sound: 72 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —

Trägerschwemme



Solche Animationssequenzen sind bei Kampfhandlungen zu sehen

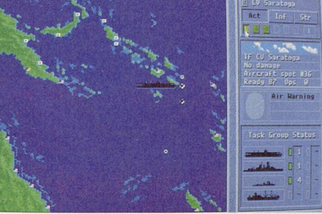
Carriers at War

Das australische Softwarehaus SSG ist hierzulande, zumindest unter den Freunden knackiger Strategiespiele, keine unbekannte Größe mehr. So erfreut sich das bekannte Fantasy-Strategieprogramm *Warlords* noch immer großer Beliebtheit.

In ihrem jüngsten Spiel verlassen die SSG-Macher den märchenhaften Fantasy-Boden und wenden sich einem "ernsthaften" historischen Szenario zu. Wie der Titel des Neulings *Carriers at War* schon verrät, dient der zweite Weltkrieg, genauer der pazifische Ozean, als Schauplatz des taktischen Getümmels. Der künftige Hobbyadmiral kann sich aus unterschiedlichen, geschichtlich vorgegebenen Grundszenarios wie beispielsweise der Schlacht um Pearl Harbour, dem Kampf in der Korallensee, oder der Salomonenoffensive, das passende Gefechtsfeld herauspicken. Entgegen den SSG-Ankündigung fehlt jedoch der Missionsbaukasten.

Ist die Entscheidung für den geschichtlichen Abschnitt gefallen, könnt Ihr wählen, welchen Flottenverband Ihr übernehmen wollt, und unter welcher Flagge, der japanischen Kriegsfahne oder dem amerikanischen Sternenbanner, Ihr in See stecht. Einsteiger kontrollieren nur einen Miniverband und sollten den Rest vom Computer steuern lassen, Veteranen können sich an der kompletten Seestreitmacht versuchen. Es dürfen auch mehrere Mitspieler rundenweise verschiedene Verbände übernehmen. Besonders Faule lassen den Computer einfach gegen sich selbst spielen.

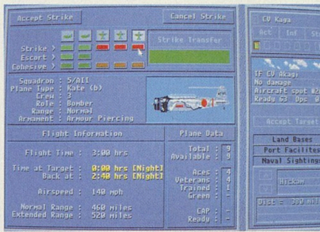
Sind alle Eingaben gemacht, wird eine Landkarte des aktuellen Seegebietes eingeblendet. Per Mausklick erteilt Ihr die Befehle an die einzelnen Schiffsverbände, setzt Kurse fest, schickt Such- oder Kampfflugzeuge los. Vorsichtige Naturen überprüfen den Standort feindlicher und freundlicher U-Boote und werfen einen Blick auf das aktuelle Wetter. Kommt's zum Kampf, oder greifen Flugzeuge Bodenstationen oder Schiffsverbände an, werden Animationssequenzen eingeblendet, auf denen das aktuelle Geschehen gezeigt wird. Hier werden z.B. Bomben-, oder Torpedotreffer auf Schiffen angezeigt. Einen detaillierten Schadensbericht dürft Ihr individuell per Menü aufrufen. *mh*



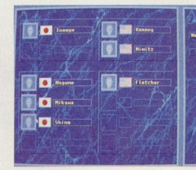
Die Einheiten werden auf der Landkarte des Seegebietes verschoben

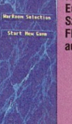


Irgendwie schaffen es die SSG-Programmierer immer wieder, den Balanceakt zwischen taktischer Vielfalt, toller Bedienung und schmucker Grafik scheinbar mühelos zu absolvieren. *Carrier at War*, auf den ersten Blick wie *Warlords* eher ein Simpelprogramm für strategische Neulinge, entpuppt sich nach der ersten Spielstunde als ziemlich gehaltvoller Nobelbrocken, der dem SSI-Kollegen gleichen Inhalts, dem Spiel *Carrier Strike*, mehr als ebenbürtig ist. Vor allem in Sachen Grafik und technischer Finesse steckt SSGs Flugzeugträgerflotte die Konkurrenzschiffe in die Tasche. Die hochauflösenden EGA-Bildchen tragen viel zum Unterhaltungswert des taktischen Schiffeversenkens bei. Zur anspruchsvollen und hochwertigen Strategiekost im frischen Look, kommt die einfache Benutzerführung, die das Verschieben von Flottenverbänden, Flugzeugflottillen und U-Boot-Einheiten, zum wahren Vergnügen werden läßt. Heimadmiräle, die sich an dem martialischen Schauplatz nicht stören, sollten einen Blick riskieren und mal probespielen.



Die Flugzeuge erhalten individuelle Befehle (MS-DOS/EGA)





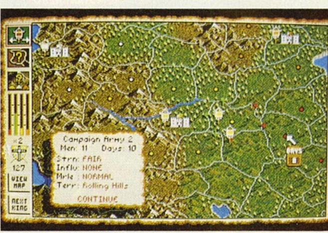
Hier sucht Ihr Euch das Szenario und den Flottenverband aus

Genre: Strategie	
Hersteller: SSG	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Traumfabrik	
MS-DOS	**72 %**
Grafik: 48 %	Sound: 23 %
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 286er 12 MHz, 640 KByte, Maus, EGA	
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, VGA (EGA High-Res)	
Geplant für: Amiga	



Neu. Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Neu. Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Neu. Für das
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV
TURTLES IN TIME
Gutschein POP 11/92
Jetzt abholen oder anfordern: **5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
Neu
Debut der Reptilien im Super NES
4 Kröten in der Karibik. Das gibt keinen Turtles-Urlaub, sondern fetzige Actionkost vom Feinsten. Denn Shredder pustet die tierischen Kumpels durch die Menschheitsgeschichte zurück. Mitten in die Welt der Steinzeit.
Turtelt zurück in die Zukunft. Durch karibische Piratenzeiten, den Wilden Westen ...
Schlagt Euch durch dies farbenprächtige Abenteuer – dank 256 Farben! Der 3-D-Chip läßt Eure Nerven flattern: Ihr seht Euch durch Shredders Augen.
Dazu echte Turtles-Action: Springt, rutscht auf Eurem gepanzerten Hinterteil, schlagt Flick-Flacks, Saltos, surft ... zum großen Kampf gegen Shredder – dem Kampf auf Leben und Tod.
Die 8-Megabit-Turtles-Power
10 Level
Für 1 – 2 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System
Weitere Informationen:
KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180
6000 Frankfurt 50
Telefon 069-950812-0
Telefax 069-950812-77
Nintendo
KONAMI
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Weitere KONAMI-Videospiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
ARCADE GAME
GAME BOY
FALL OF THE FOOT CLAN
PALCOM SOFTWARE
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
Nintendo® Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
F&P 92/351 P2

Nicht ganz neu



Trotz mehr Optionen läßt *Defender of the Crown* grüßen

Vikings

Fields of Conquest

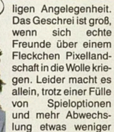
Computerspiele, deren zeitloses Design haufenweise Nachzügler herbeibeschwören, sind selten, aber nicht ungewöhnlich. Das berühmte *Defender of the Crown* gehört zu diesen Klassikern, die immer wieder als Grundstoff für Variationen dienen. *Vikings: Fields of Conquest* orientiert sich ebenso wie der offizielle Vorläufer *Kingdoms of England* an Cinemawares Klassiker.

Wahlweise allein oder mit bis zu sechs menschlichen Kumpanen versucht Ihr das in rund 180 Provinzen zerfallene britische Inselreich zu erobern. Nicht von Freunden übernommene Lokalfürsten werden vom Computer übernommen, oder komplett abgeschaltet. Ebenfalls einstellbar: Die Anzahl zu erobernder Länder, um das Spiel zu gewinnen. Habt Ihr eine Startprovinz selbst ausgewählt, oder vom Computer auswürfeln lassen, geht's los. Ihr schickt auf einer Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird, Armeen zu Eroberungsfeldzügen, laßt nach Rohstoffen schürfen, überwacht Ernteerträge, rekrutiert neue Truppen, laßt Häfen und Burgen bauen und erhebt Steuern. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Krisalis

AMIGA 73 %

Grafik: 62 % **Sound: 54 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: MS-DOS, ST



Respekt, Respekt. Wie schon der nette Vorgänger *Kingdom of England*, zieht der Nachfolger *Vikings: Fields of Conquest* den Spieler in den Bann. Geschickt wird der *Defender of the Crown*-Suchteffekt ausgenutzt: Sitzen mehr als zwei oder drei menschliche Hobbyeroberer gemeinsam am Computer, wird das Ländermopsen zur kurzweiligen Angelegenheit. Das Geschrei ist groß, wenn sich echte Freunde über einem Fleckchen Pixellandschaft in die Wolle kriegen. Leider macht es allein, trotz einer Fülle von Spieloptionen und mehr Abwechslung etwas weniger Spaß. Auch wenn der Computergegner ziemlich anspruchsvoll ist: Erst mit mehreren kommt so richtig Laune auf.

DIE ZDF-KOLUMNE

LESER KONTROVERS

Computerspiele als Verniedlichung der Gewalt oder Freizeitentspannung? Kaum ein Artikel der *POWER PLAY* konnte bisher derart zahlreiche Leser zu einer schriftlichen Stellungnahme bewegen, wie der Beitrag von Klaus Möller aus *POWER PLAY* 9/92.

Obwohl es sich bei Computerspielen um ein Hobby handelt, sollte man auch immer wieder hinterfragen, was man da in seiner Freizeit tut, mit welchen Ansichten man konfrontiert wird. Derartige Reflexionen helfen, kritikfähiger zu werden und seine persönlichen Einstellungen zu überprüfen".

Anlehnend an dieses Leserzitat möchte es die Redaktion mit weiteren Kommentaren bewenden lassen. Auf den folgenden Seiten bekommt Ihr ungeschminkt, wenn auch nicht ungekürzt, Meinungen zu lesen, die von Euch zu diesem Thema verfaßt wurden.*up*

Pietätlos

Gerade hatte sich meine Erregung über den diskriminierenden Artikel (er diskriminiert eindeutig die Computerspieler im allgemeinen, wie Michael am Ende seines Einspruches bemerkt) etwas gelegt, und ich blättere weiter in der *POWER PLAY*, da fiel mir die Anzeige auf Seite 127 ins Auge... Wenn ich solch eine Anzeige lese, dann muß ich Herrn Möller in bezug auf MircoProse durchaus recht geben. Auf diese Anzeige trifft seine Aussage über die "vormilitärische Ausbildung" zu. "Doch Sie tun alles, um nicht von der Bomberformation abzukommen, denn Sie haben eine Ladung von zehn 500-Pfund-Bomben über Ihrem Ziel abzuwerfen". Daß mit diesen Bomben vornehmlich Zivilisten vernichtet wurden, verschweigt MircoProse vornehm. Es ist ja auch ein einzigartiges Gefühl, eine historische (also reale) Mission erfüllt zu haben, und so dem Feind (Hitler) Deutschland eine wichtige Niederlage beigebracht zu haben. Gerade hier in Deutschland ist es eine besondere Unverschämtheit, solch eine Anzeige zu produzieren und auch veröffentlichen zu lassen. (Wer wählt bei Ihnen die Anzeigen aus?) Viele Spieler werden gar nicht verstehen, daß sie, wenn sie dieses "Spiel" spielen, im Begriff sind, ihre eigenen Vorfahren (wenn auch nur auf dem Bildschirm) zu vernichten. Dieser Text hört sich vielleicht an, als ob ich absolut gegen Flugsimulatoren bin, denn der Text könnte auf viele Vertreter dieses Genres zutreffen, aber dies ist nicht der Fall. Ich bin einem guten Jagdflugzeugsimulator gegenüber durchaus aufgeschlossen, aber bei Massenvernichtungsmitteln (was sind Bomber anderes) hört der Spaß bei mir auf. Ich will keinem anderen Spieler den Spaß an einem Bombersimulator verderben, nur sollte man immer die Schrecken des Krieges im Hinterkopf behalten. MircoProse aber, sollte deswegen nicht ausgerechnet dieses Spiel auf dem deutschen Markt herausbringen (Lucasfilm hat das bei SWOTL ja auch mit mehr Pietät praktiziert), denn dies ist meiner Meinung nach keine gute Form der Vergangenheitsbewältigung.

Peter Nippen, Meerbusch

Gewaltinflation

Ich selbst kann mir auch nicht vorstellen, daß ein Jugendlicher im ehemaligen Jugoslawien ein Kriegsspiel spielt. Doch das muß ja kein Argument daür sein, daß man kein Kriegsspiel spielt. So gesehen ist es doch unmöglich, noch ein Spiel zu spielen, ohne daß einen sein Gewissen beim Schopfe packt. Fast in jedem Computerspiel kommt Gewalt vor: Sei es Amberstar, Dragonflight, Elvira 1 und 2, Falcon, F-16, Future Wars... Ich selbst habe begeistert Amberstar gespielt und ganzen Monsterhorden den Garaus gemacht. Auch fliege ich gerne mit der F-16 einen Einsatz und lehre einem LKW-Konvoi das Fürchten. Doch deswegen bin ich noch keine Spur gewalttätiger geworden.

Henrik Schneider-Eicke, Tiefenbach

Weit hergeholt

Ich glaube kaum, daß es den Spielern von Spielen mit kriegerischem Inhalt darum geht, die Schrecken des Krieges hinter dem sicheren Monitor zu erleben. Es geht wohl eher um die strategische Seite des Spiels, als sich beim Abschießen von Soldaten in Spielen wie P.O.W. oder Operation X, auszumalen, wie schön es doch wäre, den Soldaten in der Realität blutend vor sich auf die Knie sinken zu sehen, oder bei Battle of Britain und S.W.O.T.L. Spaß daran zu haben, wie Menschen in ihren Städten zusammengebombt werden. Den Zusammenhang, den Herr Möller zwischen der Entwicklung der Welt, dem schrecklichen

Krieg in Jugoslawien und den angesprochenen Computerspielen sieht, kann ich leider nicht nachvollziehen. Herr Möller tut gerade so, als würden Kriege aufgrund von Computerspielen ausbrechen. Er geht sogar so weit, den Programmierern solcher Spiele indirekt eine Mitschuld an achttausend Toten in Jugoslawien zu geben. Abgesehen von den Spielen, in denen das "Abschlachten von Soldaten und Zivilisten" zum Spielprinzip erhoben wird (und davon gibt es wohl nur noch sehr wenige, wenn nicht sogar überhaupt keine neuen mehr), kann ich keinen Konflikt darin sehen, für den Frieden einzutreten und trotzdem zu Hause eine Runde mit meiner F-16 zu drehen. Meines Wissens wird der Frieden dadurch nicht gestört.

Michel Mohrmann, Dorfmark

Sündenbock

Herr Möller trägt mit seiner Argumentation zur allgemeinen Verblödung des "einfachen Bürgers" bei, der ohnehin die Auffassung vertritt, es handele sich bei Computerspielen ausschließlich um Ballerspiele. Daß man aus Computerspielen auch was lernen kann, bleibt daher unerwähnt. Von Spielen wie Sim City, Sim Earth oder ähnlichem hat Herr Möller vermutlich noch nichts gehört.

Grundsätzlich muß man sich der Tasache bewußt sein, daß die Welt nicht nur aus Friede-Freude-Eierkuchen besteht. Daran haben die Programmierer den geringsten Anteil. Agressivität entsteht, wie von Michael richtig angesprochen, durch Perspektivlosigkeit, ausgelöst in erster Linie durch unfähige Politiker, Jugendliche, denen die Zukunft verbaut wird, Mieter und Mieterinnen, die von skrupellosen Spekulanten unter Duldung des Staates wie Vieh verkauft werden, EG — Deutschland, wo mit einer maßlosen Verschwendungssucht und Großmachtallüren, bei denen wieder nur die ohnehin Reichen verdienen, einer Gesellschaft, wo der "kleine Mann" mehr und mehr auf der Strecke bleibt. Dies löst Agressivität aus, nicht aber das Computerspiel.

Was sich heute in Sarajewo und Restjugoslawien abspielt, ist ein jahrhundertealter Konfkllikt, der schon zu Zeiten der Habsburger akut war. Mir ist gänzlich unbekannt, daß es damals auch schon Programmierer von Ballerspielen gab. Ein friedliches Europa ist seit jeher ein Traum, daher ist wenig verständlich, daß nun der Computer an allem Schuld sein soll. Möller — suchen Sie sich einen anderen Sündenbock in Form eines Kohl, Bush, Karadzic, Milosevic oder meinetwegen Rabin oder Hussein. Für diese Welt von heute gibt es viele Väter, aber bei keinem von denen gibt es einen Ausschaltknopf wie am Computer.

Gunther Egermann, Berlin

Stichwort Verantwortung

Der Streit: — Es geht um die Wechselwirkungen zwischen der Gesellschaft und diversen Medien wie Fernsehen, Kino, Literatur und eben auch Computerspielen. Leider finden sich in der *POWER PLAY* nur die extremen, undifferenziertesten Standpunkte, die es meines Erachtens in dieser Diskussion

DIE ZDF-KOLUMNE

LESER KONTROVERS

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

Wial Versand Service GmbH

C64 Disketten

ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ADDICTION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT.	45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	39,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
CREATURES 2 DT. ANL.	39,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.	39,90
DYNABLASTERS DT. ANL. *	39,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
G-LOC DT. ANL.	44,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JETSONS	25,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	44,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.	42,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	40,90
SPACE GUN	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
VOLFIELD	40,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II-	9,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BUBBLE BOBBLE	9,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
DARKMAN DT. ANL.	14,90
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GHOSTBUSTERS	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
IRON LORD	9,90
JAMES BOND COLLECTION	15,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RAMBO 3	19,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
ROLLING RONNY	17,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SHANGHAI	15,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 2	19,90
STAR CONTROL -ACCOLADE-	17,90
STEVE DAVIS SNOOKER	14,90
STRATEGO	24,90
STUNT CAR RACER	14,90
SUPREMACY	19,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TOTAL RECALL DT. ANL.	14,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT	17,90
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.		65,90
AHSES OF EMPIRE KOMPL. DT. 1MB		85,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION		
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
AIR WARRIOR 1 MB		79,90
AGONY DT. ANL.		59,90
ALCATRAZ DT. ANL.		65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB		109,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
APIDYA ANL. DT.		65,90
AQUAVENTURA DT. ANL.		59,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB		75,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL. *		75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *		79,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.		75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED- 1MB		75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL.	59,90	59,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90	59,90
CASTLES DT. 1MB		65,90
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB		69,90
CHAMPIONCHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB		65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
CONFLICT KOREA 1 MB *		75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.		39,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB		85,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.		65,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.		65,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.		59,90
CREEPERS DT. ANL. *		69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB *		89,90
DAGGER OF AMON RA 1 MB *		79,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKLINGE		79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.		65,90
DISCOVERY DT. ANL.		69,90
DOJO DAN ANL. DT.		59,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EXODUS 3010 DT. ANL.		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB		75,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
F14 / F 18 DT. ANL. 1 MB *		69,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB		75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,90
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER		65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.		79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.		45,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter &MIG29Super Fulc.1MB		85,90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HERO QUEST TWIN PACK KOMPL. DT.		59,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB *		89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. *		79,90
HOOK DT. ANL.		65,90
HUMANS DT. ANL.		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
INT. SPORTS CHALLENGE DT. ANL.		65,90
ISHAR DT. ANL. 1 MB		75,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.		59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JIM POWER		65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB		75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
LAURA BOW 2 -DAGGER OF AMON RA- 1 MB *		79,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90	69,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LINKS GOLF -NUR MIT FESTPLATTE		79,90
LIVERPOOL DT. ANL.		59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT.		69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)		109,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
LOTUS 3 -THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. *	65,90	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *		29,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.		75,90
MEGA TRAVELLER 2 1 MB		75,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
NOVA 9 1 MB		59,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PARASOL STARS DT. ANL.		65,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK		59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. 1 MB		79,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL. *		39,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB		69,90
PROJECT " X " DT. ANL.		59,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
RED ZONE DT. ANL.		59,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB		79,90
RISKY WOODS DT. ANL.		59,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB		85,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB *		65,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR		69,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.		65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SPACE M*A*X DT. ANL.		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.		85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT.	69,90	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STORM MASTER		65,90
STRIKER DT. ANL.		59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. 1 MB		85,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.		59,90
TRODDLERS DT. ANL. *		65,90
UTOPIA DT.		69,90
UTOPIA - NEW WORLDS		39,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB		65,90
VROOM DT.	65,90	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.		42,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WING COMMANDER 1 1 MB *		79,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.		59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WIZKID DT. ANL. *		59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90
ZOOL DT. ANL. *		59,90

Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	19,90
BLOODWYCH	29,90
BRIGADE COMMANDER	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHASE H.Q.	19,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB SIERRA	29,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DOUBLE DRAGON 3	29,90
ELF	29,90
E-MOTION	19,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FINAL FIGHT	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. 1 MB	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
GAUNTLET 3	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HONDA RVF	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
ISHIDO	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KINGS QUEST 1 1 MB SIERRA	29,90
KINGS QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
KINGS QUEST 3 1 MB SIERRA	29,90
KLAX	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS	35,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
METAL MASTERS	29,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 FULCRUM	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NAM -VIETNAM- 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKER STAR/ 17:4 / KARTENSPIELE	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB SIERRA	29,90
POLICE QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROLLING RONNY	24,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPACE QUEST 1 1 MB SIERRA	29,90
SPACE QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
SPACE QUEST 3 1 MB SIERRA	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRATEGO	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
SUPERCARS 2	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2 -THE DUELL-	29,90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
THYPOON THOMPSON	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WONDERLAND 1 MB	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	24,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Sega Mega Drive

MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ALISIA DRAGOON	99,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
D. ROBINSON BASKETBALL	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JAMES POND 2	95,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
KID CHAMELEON	99,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
OLYMPIC GOLD	99,90
PAPERBOY	89,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
ZERO WINGS	89,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

gibt. Herr Möller meint, das Medium Computerspiel beeinflußt bis zu einem gewissen Grad den Spieler, respektive die Gesellschaft; den umgekehrten Weg scheint es bei ihm nicht zu geben. Michael postuliert die Medien als Reflexion der Realität, die virtuellen Helden als Abbild der Realwelt. Die beiden *POWER PLAY*-Redakteure sind dabei auf das Image der Computerspieler bedacht und leugnen schlichtweg die Beeinflussung der Spieler durch Programme — in welche Richtung auch immer.

Die Wechselwirkungen: Das Stichwort, das für mich eine Lösungsmöglichkeit dieser ethischen, moralischen Probleme des Zeitalters der Massenmedien darstellt, heißt: Verantwortung. Ich halte zum Beispiel die Praktiken mancher deutscher Privatsender für äußerst verantwortungslos: Serien für Erwachsene, Spielfilme, aber auch keineswegs kindgerechte Zeichentrickserien werden am Vormittag und frühen Nachmittag ausgestrahlt, wo gerade kleinere Kinder zu Hause vor dem Fernseher sitzen. Aber auch in diesem Fall — denn ich glaube sehr wohl, daß der ständige Konsum solcher Programme das Gefühlsleben der Kinder beeinflußt, kann man die Schuld nicht allein den Fernsehsendern in die Schuhe schieben. Auch die Eltern haben eine große Verantwortung bei der Frage, was die Kinder im Fernsehsender ansehen dürfen und was nicht. Wenn die Eltern den Kindern alles erlauben, werden sich die Kinder (fast) alles ansehen und die Programmacher alles senden. Ich habe das Beispiel der Fernsehsendungen gewählt, um zu zeigen, daß das Problem vielschichtig ist und sich auf mehreren Ebenen abspielt. Es läßt sich das Schema aber auch auf Computerspiele umlegen, auf Progammierer, Designer und Spieler. Jeder hat eine Verantwortung sich selbst und den anderen gegenüber. Das heißt nun aber auch zum Beispiel, daß Gewalt, wenn sie gezeigt wird, real, mit all ihren Konsequenzen dargestellt werden muß: Das Töten darf nicht klinisch sauber, schmerzfrei oder gar schön sein, ob jetzt im Film, am Computerbildschirm oder in den Fernsehberichten über den Golfkrieg. Man setzt uns gerade in Computerspielen ständig Pseudowirklichkeiten vor und deklariert sie als Realitäten oder zumindest als realitätsnah, obwohl sie das absolut nicht sein können. Darin sehe ich die größte Gefahr: Die Vereinfachung der realen Welt auf die Dimensionen des Monitors, und ich glaube, daß sie uns selten noch bewußt wird. Erwachsene, reife Menschen sollten diese Vereinfachungen mit Hilfe ihrer Erfahrung kompensieren können. Junge Menschen können auf solche realen Erfahrungen noch nicht zurückgreifen und machen stattdessen Pseudoerfahrungen in irgendwelchen virtuellen Welten.

Das Fazit: Die gesamte Unterhaltungsbranche haben wir uns ja nur zum Zwecke der Flucht aus der Wirklichkeit geschaffen. Musik, Kino, Computer, Bücher, alles ist Ablenkung von der Wirklichkeit, und es ist wichtig, darüber nicht die realen Begebenheiten aus den Augen zu verlieren, sich nicht selbst aufzugeben. Beim derzeitigen Zustand unserer Welt würden wir es ohne diese Ablenkungen nicht mehr aushalten. Wir dürfen uns aber nicht zurücklehnen und Nichtstun — dazu haben wir eine zu große Verantwortung. Manfred Zeindlinger, A-Freistadt

Etwas gewagt

Computerspiele als paramilitärische Ausbildung? Ausländerhaß als Folge subliminaler Indoktrination durch Softwarehersteller? Der Amiga als finale Waffe des Westens gegen den ehemaligen Ostblock und Bürgerkriegsanlaß in Restjugoslavien? Diese Thesen scheinen doch etwas gewagt.

Und selbst wenn sie greifen, diejenigen, die jedes Baller- und Metzelspiel als "geil" einstufen, erreicht Herr Möller mit seiner Kolumne nicht. — Und die, welche zwischen Töten um des Tötens Willen und dem Sachzwang, z.B. bei militärischen Flugsimulatoren oder Strategiespielen entscheiden, bzw. ihr eigenes dezidiertes Urteil über die Qualität eines Spieles bilden, mithin zwischen dumpfem Zeittotschlagen und intelligenter Unterhaltung unterscheiden können, die ärgert er mit solch undifferenziertem Oberlehrergeschreibsel, nur: Ohne etwas zu bewegen — Hoyerswerda gab es schon öfter in der Vor-Computer-Ära der Menschheit (nicht nur der Deutschen) in größerem Stile, als wir uns das vorstellen können (oder wollen). — Ich bezweifle außerdem, daß die Irren, die sich z. Zt. in Bosnien oder Berg-Karabach gegenseitig die Hölle eines Bürgerkrieges bescheren, um die Macht an sich zu reißen (und um nichts anderes wird dieser Krieg geführt) jemals in ihrem Leben einen Computer (Ausnahme: den ihrer Waffensysteme) gesehen oder z. B. Gunship gespielt haben. Ihre "vormilitärische Ausbildung" wurde mitnichten virtuell, sondern ganz handfest in der "Volksarmee" an echten Waffen betrieben. Die Flugbahnen ihrer schweren Artillerie rechnen sie vermutlich auch noch ganz gut mit Papier und Bleistift aus. Mal ehrlich, Herr Möller, es gibt schlimmere Dinge, über die es sich lohnt Kritik zu üben — gehören schlechte Computerspiele in Zeiten aufkeimender Nationalismen, realer Kriege "vor unserer Haustür" und wachsender Armut wirklich dazu?

Ernst Georg Schmid, Mühlheim

Leserschelte

Ich verfolge schon lange mit Interesse die Diskussionen in den Leserbriefecken verschiedener Computerzeitschriften zum Thema Gewalt in Computerspielen, aber heute wäre mir fast der Kragen geplatzt. Da gibt endlich mal jemand eine sachliche, gut fundierte Meinung von sich, und Ihr wißt nichts besseres, als ihn der Polemik zu beschuldigen. Dabei ist es genau umgekehrt: Während Klaus Möller seine Argumente klar begründet, versucht Ihr, ihn mit Eurer Standardantwort zu widerlegen. Ohne auf seine Argumente einzugehen, sagt Ihr, daß Computerspieler zwischen Realität und Spiel unterscheiden können. Dabei hat er das niemals bestritten. Das, worum es Herrn Möller (und auch mir) geht, ist die wissenschaftlich erwiesene Tatsache, daß Menschen, die oft durch Filme (oder auch Computerspiele) mit Gewalt konfrontiert werden, mit der Zeit abstumpfen. Das hat nichts mit fehlender Intelligenz oder Kritikfähigkeit zu tun, sondern damit, daß Menschen, die Gewalt gewohnt sind, viel eher bereit dazu sind, diese selbst auszuüben. Zumal viele Computerspieler noch Kinder sind, deren Meinung und Denken tatsächlich noch nicht so gefestigt sind, wie bei einem Erwachsenen und sich deshalb auch leichter beeinflussen lassen. Durch diese Abstumpfung wird die Hemmschwelle zur Gewalt viel niedriger, und genau das hat Herr Möller auch geschrieben. Übrigens würde mich interessieren, wieso Ihr versucht, ihn mit allen möglichen Mitteln lächerlich zu machen. Er hat nirgendwo geschrieben, daß Computerspiele die Urheber aller heutigen Gewalt sind, auch wenn er sich verständlicherweise nur über dieses, sein Fachgebiet äußert. Genausowenig hat er behauptet, daß alle Computerspieler brutal sind, sondern hat von (Gott sei Dank) wenigen Ausnahmen gesprochen. Somit ist Eure Verallgemeinerung über "blutrünsitge Monster" hinfällig, da längst nicht alle Spieler diese brutalen Spiele spielen. Übrigens: Ich bin leidenschaftlicher Computerspieler mit den Lieblingsgenres Adventure und Rollenspiel, bin aber auch einem guten Actionspiel gegenüber nicht abgeneigt. Ich denke außerdem, daß ein gewisses, natürlich möglichst kleines



Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

SPIELEN OHNE ENDE ?

MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN

Hardware

AMIGA 500 Speicherwerweiterung

- auf 2.5 MB	222,– DM
- auf 2.5 MB mit Uhr	248,– DM
- auf 1 MB	59,– DM
- auf 1 MB mit Uhr	69,– DM
- Laufwerk 3.5	139,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version
jetzt nur **199,- DM**

mit CMS CHIPS
jetzt nur **269,- DM**

Soundblaster pro 3 dt. Version
jetzt nur **398,- DM**

mit Windows 3.1
jetzt nur **498,- DM**

Adlib compatible Soundkarte
jetzt nur **129,- DM**

Kaufen Sie nicht die Karte im Sack! Mieten Sie Ihre neue Soundkarte Probe

Testsieger "ATI FX Stereo"m. Boxen, **Soundkarte**	nur 279,– DM
Newcomer " Media Concept 2.0" **Soundkarte** Soundblaster 2.0 Compatible	nur 189,– DM
Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte für Amiga 500	nur 399,– DM
Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte mit 32-Bit RAM mit 1 MB	nur 499,– DM
Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte mit 32-Bit RAM mit 4 MB	nur 699,– DM
COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten	nur 179,– DM
Amiga 500 externe Festplatte 105 MB • 15 ms • 8 MB RAM Option	nur 899,– DM

Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Telefon auf Anfrage

O-1034 Berlin
Boxhagener Str.23
Tel.: 030/5892067

O-1071 Berlin
Rohdenbergstr.6
Tel.:030/4491026

O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.:03332/31620

W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr.57
Tel.:040/224633

2000 W-Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115

2820 W-Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.:0421/607404

W-2300 Kiel
Sternstr.18 (am Wilhelmplatz)
Tel.:0431/970046

W-2900 Oldenburg
Edewechter Landstr. 47
Tel.: 0441/501445

O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str.104
Tel.: auf Anfrage

W-3100 Celle
ImKreise16
Tel.:05141/214411

W-3300 Braunschweig
Holwederstr.10
Tel.:0531/508231

O-3300 Schönebeck
Ahornstr.11
Telefon auf Anfrage

W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.:05331/61820

W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563

W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr.1
Tel.:0211/4910187

W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.:02131/278967

W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str.210
Tel.:02161/601556

W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr.2-4,
Tel.:0203/21084

W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: auf Anfrage

W-4250 Bottrop 1
EssenerStr. 6
Tel.:02041/21973

W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123

W-4300 Essen1
MoltkeStr.36
Tel.:0201/207629

W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370

W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str.31
Telefon auf Anfrage

W-4400 Münster
Ferdinandstr.8
Tel.:0251/278515

W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219

W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.:0541/586809

W-4600 Dortmund
Stockumer Str. 420
Tel.: auf Anfrage

W-4630 Bochum
Herner Str.383
Tel.:0234/531018

W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.:02325/53643

W-4770 Soest
Thome Str. 17
Tel.: auf Anfrage

W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr.1
Tel.:0521/138033

W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str.20-22
Tel.:0221/121806

W-5000 Köln 41
Gottesweg 149,
Tel.: 0221/446499

W-5300 Bonn 1
Auf dem Schieffelingsweg 24
Tel.: 0228/625076

W-5400 Koblenz
MarkenbildchenWeg 24
Tel.:0261/31848

W-5500 Trier
Zuckerbergstr.21
Tel.:0651/40532

W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee296
Tel.:0202/81118

W-5800 Hagen,
Bergischer Ring 5
Tel.:02331/26774

W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813

W-5860 Iserlohn 1
Hans-Böckler-Str. 36
Tel.:02371/22438

W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz2
Tel.:02351/21900

W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967

W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.:02772/41332

W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.:06031/61917

W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.:0681/582771

W-6650 Homburg
Karlsbergstr.16
Tel.:06841/15142

W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.:06894/382850

W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr.13
Tel.: auf Anfrage

W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage

W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3
Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087

O-7033 Leipzig
Dreilindenstr.17
Tel.:0341/4787781

W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr.5
Tel.:0721/853360

W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.:0761/287112

W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.:07621/49690

W-8000 München
Reichenbachstr. 33
Tel.:089/2021285

W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376

W-8500 Nürnberg
Findelwiesenstr.37
Tel.:0911/467744

W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290

W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.:0821/581993

W-8960 Kempten
Kronenstr.33
Tel.:0831/17762

O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15
Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30,Tel.:0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Maß an Gewalt erträglich ist (welches Rollenspiel kommt schon ohne Kämpfe aus?). Aber ich finde, daß es ein Unterschied ist, ob man ein Icon mit dem Symbol für "Zuschlagen" anklickt und daraufhin die Meldung erhält, daß man einen Orc getötet hat, oder ob man den Kampf, natürlich mit spritzendem Blut und aufschreiendem Gegner, mit Hilfe des Joysticks selbst führt. Hierauf sollte in Tests deutlich hingewiesen werden, da es sicher auch einige Actionspielefans gibt, die nicht auf heraushängende Gedärme stehen. Nichts für ungut, aber Ihr solltet noch einmal ruhig und sachlich über Herrn Möllers und meine Argumente nachdenken, bevor Ihr noch einmal derart unbegründet und lächerlich über jemanden herzieht. Karsen Rölling, Nidderau

Bekenntnis

Mit ausgesprochener Genugtuung habe ich die letzte Klaus Möller-Kolumne vernommen. Bewies dieser Artikel doch ein weiteres Mal, daß Euer Magazin mehr als nur ein Testheft ist. Sondern auch ein Forum für kontrovers geführte Diskussionen.

Klaus Möller versteht es zu provozieren. Indem er zum Rundumschlag gegen die Computerspieler ausholt und so artverwandte Themen wie Krieg in Bosnien mit dem leidigen Thema Kriegsspiele verbindet, teilt er die Spielefans in die "Guten", die keinem Sprite auch nur ein Pixel-Haar krümmen und die "Unmoralischen", die sich nicht davor scheuen, den moralischen Verfall der Menschheit durch das Spielen von konflikthaltigen Spielen zu beschleunigen. Doch hier gilt es zu trennen, und es fällt schwer, bei der Reaktion auf Klaus Möllers Artikel nicht selbst allzu polemisch zu werden. Krieg am Bildschirm und das barbarische Morden an allen Ecken und Enden der Welt zu vergleichen, ist nach meiner Ansicht nicht statthaft. Aus Schreckensbildern, die jeden Tag über den Bildschirm filmmern und mit wenig Hintergrundinformationen ausgestatteten Beschreibungen von Kriegszielen braut Herr Möller eine trübe Suppe, die eine unbefangene Beurteilung unmöglich macht. Ich erzähle keinem Freak etwas Neues, wenn ich darauf hinweise, daß sowohl das Vermöbeln gegnerischer Sprites, als auch das Verrücken von Einheiten in Szenarien wie Command H.Q. einen Heidenspaß machen kann und in keinster Weise das von unseren Lehrern mühsam aufgebaute humanistische Weltbild zerstört. Ich möchte mich hier ganz offen dazu "bekennen", daß ich besonders gerne mal in die Haut eines Generals von dieser oder irgendeiner Fantasiewelt schlüpfe und meine Eroberungsgelüste dort auslebe, wo sie niemanden anderen als dem Computer oder meinem menschlichen Mitspieler wehtun. Er ist übrigens auch nach etlichen Runden noch ein guter Freund von mir. Sebastian Spyrs, Berlin

Glauben Sie wirklich?

Ich, 16jähriger Schüler eines Gymnasiums, gehe jeden Abend mit meinem Baseballschläger auf die Jagd. An den guten Grafikfähigkeiten und Stereosound meines Amigas ist zwar etwas dran, doch in der Wirklichkeit ist alles nochmal so gut, und außerdem genieße ich es, hinterher das Blut von meinem Baseballschläger abzulecken. Glauben Sie wirklich, Herr Möller, daß wir Jugendlichen so denken?

Es ist vielmehr so, daß die Gewalt und die Zerstörungswut der Jugendlichen daher kommen, daß sie Angst haben, sie könnten ihre Arbeit verlieren oder sie bekommen erst gar keine. Dann fällt der Blick auf die Ausländer, Aussiedler und Asylanten (die alle in einen Topf geworfen werden), dann kommt noch der Glaube dazu, denen gehe es viel besser als uns, die bekämen unsere Steuern, 'ne Wohnung, nähmen unsere Arbeit weg. — Daher kommt die Gewalt, und bestimmt nicht daher, daß sich ein paar Computerfreaks abends zum Rambo-Spielen treffen und auf Ausländerjagd gehen. Michael Lorenz, Braunschweig

Tod am Fließband

Natürlich gibt es Computerspiele, in denen man die Aufgabe hat, Pixelmännchen zu meucheln und fiktive Gegner zu erlegen. Manche dieser Computerspiele wurden von einer Gruppe sogenannter Fachleute deshalb auch als für den jugendlichen Computerfreak untauglich erklärt, und Werbung und Vertrieb für diese Programme stark eingeschränkt. Auch gibt es Computerspiele, die gezielt Aggressionen gegenüber bestimmten Bevölkerungsschichten schüren, und diese Programme sind sicherlich zurecht verboten (z.B. Nazispiele), doch ist der Computer wohl nicht das einzige Informations- und Unterhaltungsmedium, mit dem so etwas möglich ist. Wie ist es denn z.B. im Kino? Da werden Millionenbeträge dazu verwendet, irgendwelche Personen möglichst effektvoll und erschreckend sterben zu lassen. Sogenannte "Antikriegsfilme", wie zum Beispiel "Apocalipse Now", "Die Brücke von Arnheim", "Platoon", um nur einige zu nennen, sind im Grunde genommen doch eine erstklassige Anleitung, um sich des ungeliebten Nachbarn oder Asylbewerbers (um einige Beispiele des Herrn Möller aufzugreifen) auf mannigfaltige Weise zu entledigen. Diese Filme zeigen den Tod am laufenden Band, und sind meiner Meinung nach mindestens genauso gut dazu geeignet, gegenüber Gewalt abstumpfen zu lassen und Aggressionen aufzubauen wie Computerspiele. Sie haben dazu noch den Nachteil, daß man angestaute Aggressionen nicht abreagieren kann, (es sei denn, man verprügelt den Filmvorführer, doch das ist strafbar), was bei Computerspielen durch das teilweise recht stumpfsinnige Geballere möglich ist. Auch im heimischen Fernsehen nimmt die Gewalt offensichtlich zu. Verschiedene Krimiserien kommen doch größtenteils ohne irgendeine Form der Gewalt überhaupt nicht aus. Die Serien bezeichnet man dann auch noch als "Unterhaltung"! Weiter geht es in den Nachrichten: Durch eine besonders gute Berichterstat-



tung ist es mittlerweile doch keine Seltenheit mehr, in Nachrichtensendungen nicht nur über Tod und Verbrechen zu hören, sondern es mittlerweile in schönen bunten Bildern ins Wohnzimmer geliefert zu bekommen. Man denke nur an die Bombardierung von Bagdad bei Nacht. Ich denke nicht, daß diese "seriöse" Darstellung reeller Gewalt und Verbrechen zu einer Sensibilisierung gegenüber solchen Vorfällen führt.

Einschlägige Videofilme sowie Bücher und Zeitschriften will ich hier nicht auch noch berücksichtigen. — Was soll man nun also von allem halten? Geht man nach Herrn Möller, so verschrottet man am besten seinen Computer. Des weiteren müßte man auch den Fernseher, das Radio und einen Großteil der Zeitungen und Illustrierten vernichten, Kinos schließen und Bücher und Videofilme verbieten. Also zurück in die Steinzeit. Doch da war es doch auch nicht besser: Man hat sich in brutalster Weise mit Holzknüppeln zur Wehr gesetzt und gelegentlich Mitmenschen mit Knüppel, Steinen und Feuer bearbeitet. — Also macht man doch besser so weiter wie bisher und verläßt sich darauf, daß der durchschnittliche Bürger neben einem Computer, TV, Radio auch Gehirn, Gewissen, Kritikfähigkeit und die Fähigkeit zum Unterscheiden zwischen Fiktion und Realität besitzt, was doch nicht als allzu abwegig erscheint. Oder?

Christoph Biegner, Frankfurt

Animierend

Diese Kolumne von Klaus Möller war die erste, die mir gefallen hat. Es bringt nichts, wenn Möller versucht, Spiele zu testen oder zu empfehlen, er kann gar nicht so aktuell wie Ihr sein, und nach den ersten zwei Artikeln von ihm würde ich Euch auch für kompetenter halten. Doch wenn er es weiterhin schafft, kritische Meinungen zu computerverwandten Themen zu äußern, dann hat er seinen Platz in der *POWER PLAY* verdient.

Jan Schmidt, Bonn

Natürliche Gewalt

Nach Ansicht von Herrn Möller wird also unsere Welt gewaltloser, wenn wir die Gewalt aus unseren Köpfen ausmerzen. Frommer Wunsch: Wieviel tausend Kriege hat es wohl seit Anbeginn der Menschheit gegeben und wieviele gibt es heute noch. Offensichtlich ist es den vielen Möllers niemals gelungen, die Gewalttätigkeit abzuschaffen, und wißt Ihr auch warum? Weil Gewalt etwas Natürliches ist, etwas, was ganz einfach zur Psyche des Menschen gehört.

Peter Marx, Hartenfels

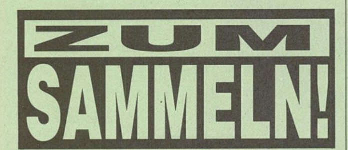
Ja, Herr Möller!

Kriegssimulationen gehören abgeschafft! Sie haben keinen tieferen Wert, weder praktisch, noch ethisch, und veranschaulichen nur die Beherrschung einer Vernichtungstechnologie und dies "just for fun", in einer Zeit, wo wir dies wirlich nicht gebrauchen können.

Hans Schmidt, Regensburg

POWER TIPS

Heft 11/92

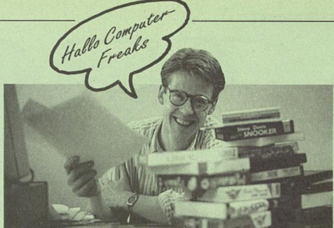


Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

First Samurai (Amiga)

Probleme mit Level sieben? Ab jetzt nicht mehr, denn Karsten Fischer aus Hamm hält einen prima Tip parat. In Level sechs besorgt man sich eine Glocke und ein (wirklich nur eins!) Special. Nun geht man nach rechts zu den vier Steinen und läutet mit der Glocke. Ein Engel erscheint und trägt einen Stein weg. Jetzt springt Ihr auf die drei Steine und von dort auf die drei Tonnen rechts. Nun geht man nach rechts zu dem Erdloch und die Meldung erscheint, daß man den siebten Level beendet hat.



Es ist mal wieder soweit: Alle fünf bis sechs Hefte müssen wir den Neueinsteigern eine kleine Einführung in die Geheimnisse der Tips-Schreiberei geben.

Negativ

— Tips am Telefon durchgeben: Unserer Redaktionsfee Angelika schwirrt vor lauter Bits'n'Bytes schon der Kopf. Karte oder Brief sind in jedem Fall besser. Da auf alle Mitteilungen von Euch der Eingangsstempel kommt, können wir trotzdem leicht festellen, wer am schnellsten mit seinem Cheat oder Tip war.

— Tips durch das Faxgerät jagen. Sorry, die werfen wir gleich weg, da die Qualität in 99 Prozent aller Fälle zu schlecht für eine Veröffentlichung ist. Auf unseren quietschgrünen Seiten wäre dann nur noch ein grauer Matsch zu sehen.

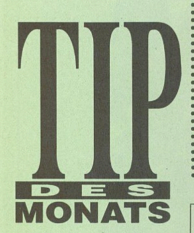
— Keine vernünftige Adresse und/oder Kontonummer: Unnötiger Aufwand für alle Beteiligten. Bitte in Zukunft nicht vergessen.

Positiv

— Tips auf Diskette in dem guten alten "Word"-Format — "Ascii" tut's auch.

Also fleißig an die Arbeit, bei uns gibt's was zu verdienen. Viel Spaß wünscht wie immer,

Volker



Fire & Ice

Florian Tewes aus Oelde hat sich mit den kompletten Karten zu *Fire & Ice* locker die 500 Mark Prämie für den Tip des Monats erspielt. Laßt den Kojoten hüpfen!

Allgemeine Tips

Sucht alle Level gründlich nach Extraleben, Bonusblökken und Hundewelpen ab. Oft dienen Bonusblöcke auch dazu in höher gelegene Regionen vorzudringen (Warps). Auch solltet Ihr nicht wahllos die Bonusblöcke ausplündern, sondern die Extras gezielt aussuchen.

Level 1

Relativ leicht. Achtet vor allem auf die anhänglichen Skifahrer, die die Steilhänge unsicher machen.

Taktik für den Endgegner: Es empfiehlt sich den Endgegner mit einem Schild zu vernichten. Lauft den Steilhang entlang, wartet die Lawine ab und stellt Euch ca. 3 cm vor dem Endgegner auf. Aktiviert nun ein Schild und nach wenigen Sekunden steht er gefroren für Euch bereit.

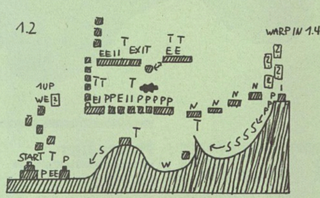
Level 2

Achtet in diesem Level besonders auf die am Boden kriechenden Würmer und Gewitterwolken. Auch sind die

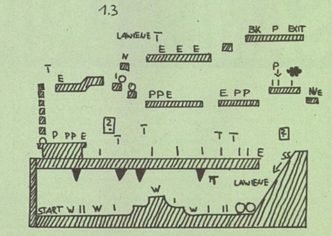
Fortsetzung auf Seite 74

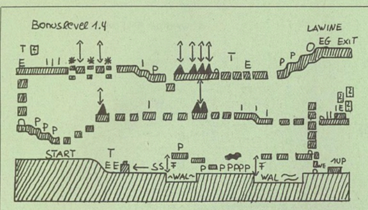
Legende Level 1:

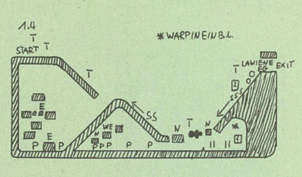
P = Pinguin
E = Eskimo
T = Taube
S = Skifahrer
I = Igel
W = Walroß
We = Welpe
⸸ = Fontäne
○ = Schalter
● = Wolke
▲ = Zapfen
✱ = Schneekugel
1UP = Extraleben
▣ = Bonusblock
EG = Endgegner
BK = Bonuskugel
▨ = Steine, die erst nach Berührung oder Beschoß sichtbar sind

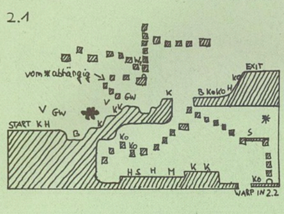


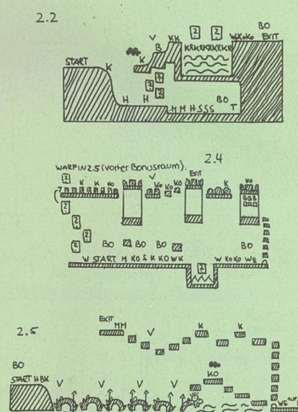
1.1 — START, LAWIENE, EXIT, 1UP

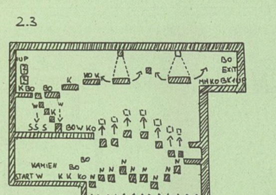






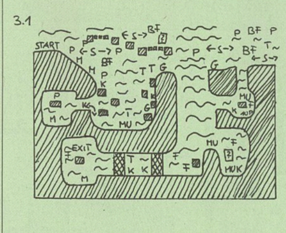


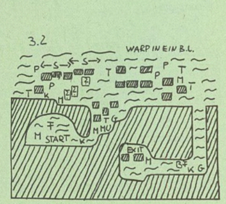




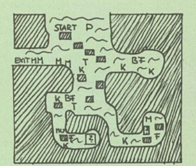
Legende Level 2:

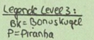
H= Hase
V=Vogel
S=Spinne
M=Maus
We=Welpe
F=Fisch
W=Wurm
Kr=Krokodil
K=Kämpfer
Ko=Kobold
Bo=Bogenschütze
=Wolke
GW=Gewitterwolke
B.K.=Bonuskugel
=Schalter
=Bonusblock
1UP=Extraleben
=Steine, die erst nach Berührung oder Beschuß sichtbar sind





Bonuslevel in 3.2

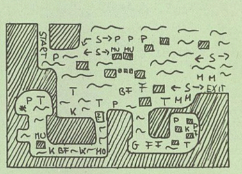




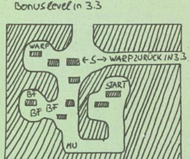
Legende Level 3:
- BK = Bonuskugel
- P = Piranha
- F = Fisch
- T = Tintenfisch
- BF = Brillenfisch
- K = Krebs
- M = Molch
- S = Schildkröte
- MU = Muschel
- G = Gewächs
- ⊡ = Bonusblock
- 1UP = Extraleben
- ∼ = Wasser
- EG = Endgegner

* WARP IN 3.4 (vorher Bonuslevel)

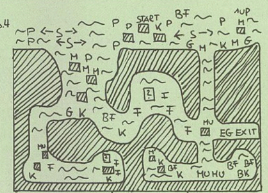
3.3



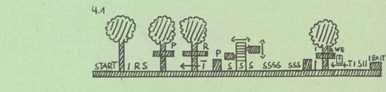
Bonuslevel in 3.3



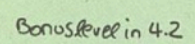
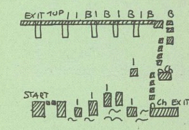
3.4



4.1

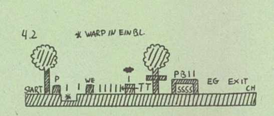


Bonuslevel in 4.2

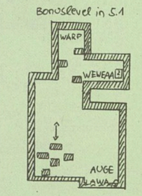



4.2

* WARP IN EIN BL.

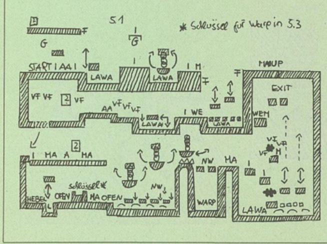


Bonuslevel in 5.1

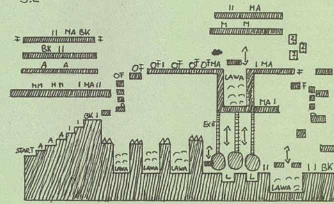


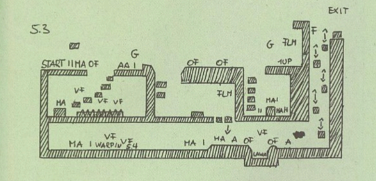
5.1

* Schlüssel für Warp in 5.3



5.2

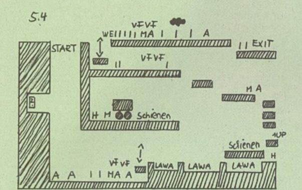


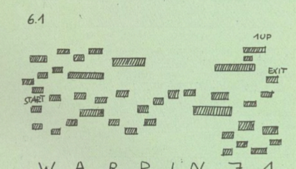


Legende Level 5:

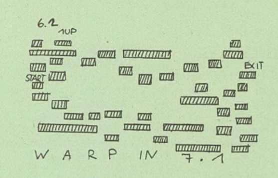
I = Indianer mit Blasrohr
A = Affe
G = Geier
MA = Magier
VF = Vampirfledermaus
F = Feuerspeiender Dämon
M = Miene

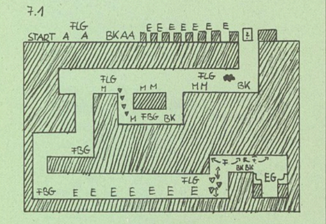
= Wolke
[2] = Bonusblock
1UP = Extraleben
OF = Ofen
H = Hebel
WE = Welpe
L = Lawa
FLM = Flaschenkopfmonster
B.K. = Bonuskugel











Legende Level 7:

A = Ägypter
FLG = Flaschengeist
M = Mumie
E = Erdhörnchen
FBG = Feuerballgeist
F = Flamme
BK = Bonuskugel
B = Bonusblock
EG = Endgegner
= Wolke

Fortsetzung von Seite 70

Kämpfer nicht ganz unproblematisch, da nur von hinten zu erledigen. Vorsicht, Käferbefall!

Level 3

Brillenfischen und Piranhas besser aus dem Weg gehen.

Taktik für den Endgegner: Mit der nötigen Ausdauer kein Problem. Besorgt Euch eine durchschlagende Extrawaffe.

Level 4

Vorsicht vor den Indianern und den heranstürmenden Tigern.

Taktik für den Endgegner: Phase 1. In der ersten Phase schießt der Endgegner in der Luft einen Feuerstrahl auf Euch ab. Um diesem zu entgehen, solltet Ihr, wenn der Gegner in der Luft ist, unter das Halsstück laufen. Wenn der Bursche landet, ducken! Nun schnell unter dem Hals hervorlaufen, auf das Halsstück zielen und schnell wieder zurück. Einige Male wiederholt, ist die erste Phase des Endgegners vorbei.

Phase 2. Der Gegner schießt mit Pfeilen. Ihr lauft ganz nach rechts an den Bildschirmrand. Geduckt könnt Ihr dort von den Pfeilen nicht getroffen werden. Hochspringen, einige Schüsse auf den Schwanz abgeben und wieder ducken. Diese Übung so lange wiederholen, bis auch Phase zwei vorbei ist.

Level 5

Die Magier sind hier besonders gefährlich, da sie Indianer produzieren.

Taktik für "Auge" im Bonuslevel von 5: Phase 1. Postiert Euren kühlen Kojoten genau auf der am linken Bildschirmrand eigenden Plattform und aktiviert eine "Mega-Wau-Wau" Waffe.

Phase 2. Bleibt auf Eurer Plattform bis das Auge mit brennenden Brocken nach Euch wirft. Jetzt schnell auf die zweite Plattform springen, die nach rechts oben ansteigt. Schnell einige Schüsse abfeuern und wieder zurück nach links. So oft wiederholen, bis das Auge genug hat.

Level 6

Der Selbstbedienungsladen: Alles gründlich absuchen und Extras und zwei Extraleben einsammeln. Was will man mehr?

Level 7

Jetzt wird es richtig gefährlich. Vorsicht vor den Erdhörnchen!

Taktik für den Endgegner: Phase 1. Immer auf den gegenüberliegenden Stuhl springen. Dann in Richtung Gegner schießen. Sobald der Gegner die Hand hebt, zurück auf Euren Stuhl und über die Feuerbälle springen.

Phase 2. Stellt Euch wieder auf einen Stuhl. Schießt auf das Gesicht der Feuerballsammlung. Bleibt immer in Bewegung und springt schnell über die Feuerbälle. Ausweichen! Mit der nötigen Übung ist auch dieser Obermotz zu schaffen.

The Addams Family

Die schaurig-schöne Addams Familie hat es Euch angetan. Renate Lomschke aus Quickborn schickt uns ausführliche Ratschläge für die Geisterjagd.

Die Codes:

&1Y1M:
Ein zusätzliches Energieherz (Vogel auf dem Baum besiegt)
?1J14:
Ein weiteres zusätzliches Energieherz /Schneemonster besiegt)
?ZR1K:
Tochter Wednesday befreit
VZ£K£:
Sohn Pugsley befreit
VGJ1Y:
Onkel Fester befreit
VLKKV:
Oma befreit

Tips:

Das Wichtigste ist, sich zuerst die Extra-Energie-Herzen zu besorgen. Wenn man durch die Geheimtür im Treppenhaus geht, gelangt man in einen Raum (Raum 1), in dem es zunächst einmal drei Extraleben gibt.

In diesem Raum gibt es wiederum eine Geheimtür, die in ein weiteres Treppenhaus führt (Raum 2).

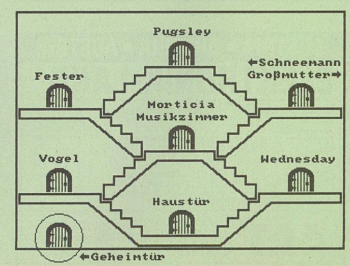
Zuerst besorgt man sich den Schuh aus Tür 3, mit dessen Hilfe man nun den "Fez-Chopter" aus Tür 2 erreichen kann. Jetzt geht man sehr schnell — der "Fez-Chopter bleibt einem nämlich nur kurz erhalten — durch Tür 1 und fliegt zu der Tür in der zweiten Etage. Hinter dieser Tür befinden sich sage und schreibe 19 Extraleben! Hinter Tür 4 verbirgt sich noch ein weiteres Extraleben und hinter Tür 6 findet man 24 Energieherzen. Durch Tür 5 gelangt man zurück in das Haupttreppenhaus.

Zwischen den einzelnen Levels kann man seine Energie auffüllen, indem man vor dem Haus mit dem "Fez-Chopter" in die beiden Schornsteine fliegt (beliebig oft wiederholbar).

Am Ende des Geheimganges, den man betritt, wenn man im linken Schornstein rechts unten aus dem Bild springt, findet man fünf Extraleben.

Wenn man im rechten Schornstein links unten aus dem Bild geht, gelangt man zu drei weiteren Extraleben.

In dem Level, in dem sich der Ofen befindet, hüpft man



The Addams Family

rechts oben aus dem Bild, um ein Extraleben zu ergattern.

Satte vier Extraleben gibt es, wenn man im "Continue"-Screen links aus dem Bild läuft.

Auf dem Weg zu Onkel Festers Befreiung kann man ruhig einmal in das Maul des Eisbärfells laufen, das keine Schüsse abgibt, denn dort findet man drei Extraleben und Energie.

Wenn man auf das Buch mit dem Titel "Drop-In" klettert und den Joystick nach unten drückt, fällt man in einen Raum, in dem es ein Extraleben und Energieherzen gibt.

Über der Tür, die zu dem Endmonster führt, das Pugsley bewacht, befindet sich eine Geheimtür, hinter der sich ein Extraleben verbirgt.

Rechts vom Haus befindet sich ein Loch im Boden, das zu den unterirdischen Gewölben führt. Wenn man nach dem ersten unterirdischen Levelabschnitt wieder an die Oberfläche geht, steht man vor der Rückseite des Hauses. In den Schornsteinen sind jetzt neue Boni versteckt. Geht man im linken Schornstein rechts aus dem Bild, findet man zwei Extraleben. Geht man nach dem ersten unterirdischen Levelabschnitt nicht an die Oberfläche, sondern nach rechts durch die Wand, so gelangt man zu weiteren unterirdischen Gewölben, in denen insgesamt elf Extraleben versteckt sind.

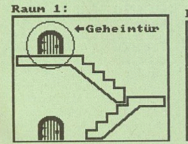
Im folgenden Levelabschnitt befinden sich zwei weitere Extraleben direkt auf dem Weg.

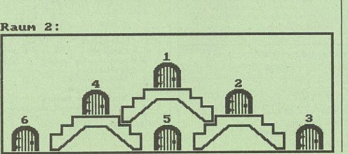
In den Levelabschnitt, in den man jetzt kommt, kann man auch gelangen, indem man durch die Tür des Baumes geht, auf dem der Vogel sitzt. In diesem Abschnitt findet man rechts oben drei Extraleben, die man am besten erreicht, wenn man sich von links unten einen "Fez-Chopter" besorgt (geht aber auch ohne).

Im weiteren Verlauf des Levels findet man einen unterirdischen See. Taucht man nach links unten, findet man vier Extraleben, taucht man hingegen nach rechts unten, kann man nur ein Extraleben kassieren.

Bevor man über die zwei beweglichen Plattformen in den nächsten Abschnitt gelangt, sollte man links von der ersten Plattform hinter der Wand verschwinden (Extraleben!). Dieser Weg führt weiter zum Friedhof, auf dem Wednesday gefangen ist.

Um das Spiel bequem zu schaffen, sollte man sich, bevor man ein Familienmitglied rettet, ca. 45 Extraleben besorgen, die entsprechende Person dann retten, sterben, den eben erreichten Code eingeben, seine Leben wieder auf 50 aufstocken, die nächste Person retten usw...







Tip aus der Redaktion: The Legend of Kyrandia

Streckenweise ist der Adventure-Neuling von Westwood-Studios ganz schön knackig. Die Simpelbedienung hat leider ein paar Tücken, wenn's um Hinweise zu Puzzles geht. Deshalb plaudern Volker und Michael, nach langen Nächten vor dem Monitor, aus dem Tips-Nähkästchen.

Das erste Puzzle, das Brandon vor so manches Problem stellen dürfte, ist das "Birthstone"-Puzzle. Ihr benötigt insgesamt vier verschiedene Edelsteine, die in die goldene Schale geworfen werden müssen. Den ersten Stein findet Ihr am Grund der Quelle — ein Klick auf den Bach genügt. Stein Nummer zwei ist der Diamant, der dritte ist ein gelber Topaz (findet Ihr im ersten Gebiet — Ihr müßt wieder zurückgehen), Stein vier ein Rubin vom Baum.

Alle anderen Rätsel sind recht simpel: Schnappt Euch eine Haselnuß, einen Tannen-

zapfen und eine Eichel und werft diese beim toten Waldstück in das Loch im Boden. Schwupp, taucht Mr. Bush auf, der Euch vor lauter Dankbarkeit den ersten Zauber (Heilung) gibt. Mit dem Heilzauber geht Ihr flugs zum verletzten Vogel — ist der Piepmatz wieder frisch und munter, bekommt Ihr die Feder für den Zauberer. Den Zauberspruch auf der Scroll, einen Eiszauber, benötigt Ihr im Verlauf des Spieles noch etwas öfter.

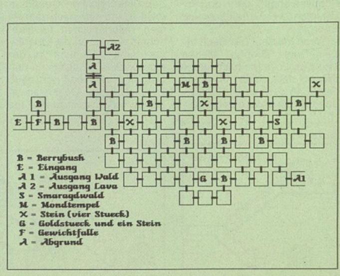
Happig aber nicht unlösbar ist das Labyrinth. Die Feuerbeeren reichen immer nur drei Räume weit — ohne Kartenzeichnen seid Ihr aufgeschmissen. Wer keine Lust zum Zeichnen hat, wird die folgende Karte zu schätzen wissen. Fünf Steine benötigt Ihr, um die Falle zu deaktivieren (einfach den Stein nehmen und auf die Schale klicken). Einer der Steine befindet sich übrigens im Übergangsstück zwischen der West- und der Osthälfte des Labyrinths. Hier liegt auch eine Goldmünze auf dem Fußboden, die sehr leicht zu übersehen ist. Mit der Goldmünze verlaßt Ihr das Labyrinth wieder durch den Drachenkopf und begebt Euch zu dem Brunnen. Werft die Goldmünze hinein. Der "Wunsch"-Brunnen belohnt Euch mit dem "Moonstone", der famos in den Altar paßt. Die Belohnung: Der "Will'o'Wisp"-Zauber. Mit diesem Zauber gelangt Ihr über den Abgrund. Ach ja, der Lavastrom kann mit dem Eiszauber eingefroren werden.

Gebiet 3 bietet einige recht harte Rätselnüsse. Da Malcom den Brunnen trockenlegt, bekommt Ihr kein Zauberwasser. Das fehlende Brunnenteil verbirgt sich hinter einem brennenden Busch, den Ihr mit dem Eiszauber löschen könnt. Ist der Brunnen repariert, trinkt mal von dem Wasser — der dritte Zauber, eine Art "Telekinese"-Magie taucht auf.

Beim Versuch den schwebenden Kelch mit dem Zauberspruch zu schnappen, kommt ein kleiner Faun und schleppt das Kleinod weg. Um dem Winzling einen Besuch abzustatten, muß eines der härtesten Puzzle im ganzen Spiel gelöst werden. Ihr benötigt einen Verkleinerungstrank, der aus verschiedenen Zutaten gemischt werden muß. Und zwar läßt sich die Waschlauge der Zauberin mit ein paar Blumen und Edelsteinen einfärben. Das Grundprinzip dabei ist recht simpel: Ein gelber Edelstein (der Topaz), plus eine gelbe Blume (Tulpe) ergibt eine gelbe Brühe, die sich auf Flaschen ziehen läßt. Ein roter Stein (Garnet) und eine Orchidee ergibt ein rotes Süppchen, der blaue Saphir sowie die Blaubeeren färben den Kesselinhalt tiefblau. Die farbigen Tränke finden bei dem Stein der Alchemisten Ihre Verwendung. Je ein Fläschchen in die Einbuchtungen gelegt, und schon bekommt Ihr eine farblich abgestimmte Mixtur. Aus einem gelben und einem blauen Saft wird z.B. ein grüner Trank (hochgiftig). Der Winzzaubertrank wird aus einem blauen und einem roten Trank gemischt. Nehmt den violetten Trank aber erst vor der Tür der Faunhöhle — das wertvolle Gut, das der Faun möchte, ist der Apfel — der kleine Bursche ist nämlich zu klein, um an einen Apfel heranzukommen.

Jetzt, im Besitz der königlichen Schale, lassen wir Euch allein. Alle Puzzles wollen wir nicht verraten, und am Finale solltet Ihr auch ein wenig knabbern. Wir wünschen viel Spaß.

vw/mh



Parasol Stars

Ein Super-Cheat für *Parasol Stars* gefällig? Timo Dähnrich und John Wenzel aus Berlin helfen weiter. Wenn man im Spiel "A WORD" (Leerzeichen nicht vergessen) eingibt, dann ist die Tastatur mit ultravielen Cheatfunktionen belegt.

Taste	
F1-F10	Planet anwählen
X	Extra Planet
1-7	Level bzw. Endgegner wählen
L	Ein Leben dazu
Y	Stage Clear
T	Stage Clear (Smart Bomb)
C	Ein Credit dazu
M	Miracle
B	aktuelle Bonusrunde
G	Alle Gegner sind vernichtet
D	Für Selbstmörder

Jack Nicklaus Signature Edition (MS-DOS)

Profigolfer Alexander Weiss aus Göttingen arbeitete erfolgreich an seinem Handicap und hilft Neulingen aus der Klemme.

Wenn man ein Turnier spielt und ein Schlag völlig danebengeht, kann man ja leider den "Mulligan" nicht bemühen. Aber wenn man abspeichert (Options-Menü, Return to Clubhouse, Save Game) und dann "Resume saved Game" anwählt, darf man nochmal dieselbe Bahn von vorne spielen. Wichtig: Man darf auf keinen Fall den Ball einlochen, dann ist die Chance vertan.

Storm Master

Mit den folgenden Taktiken von Alexander Töde aus Wedel dürfte kein Level von *Storm Master* mehr ein Problem sein:

— Mit nahezu dem gesamten Anfangskapital sollte Fleisch, Weizen und Honig im Verhältnis 2 : 1 : 1 gekauft, die wissenschaftlichen Schulen und die Unterhaltungen gering gefördert werden.

— Im nächsten Monat werden die durch diese Handlung erhöhten Steuern eingezogen und der ganze Vorgang wiederholt. Mit dem Restgeld sollten immer Koolper gekauft werden, bis in jeder Stadt ein oder zwei davon stehen.

— Das ganze Spielchen macht man so lange, bis man mehr als 200 Tonnen Fleisch, 1000 Tonnen Weizen und 1000 Tonnen Honig hat und die Budgets für Schule und Unterhaltung auf mindestens 50 KAA sind.

— Mit den so über 3000 KAA gestiegenen Steuerleistungen pro Stadt kann man nun mühelos alle zwei Monate eine Armada bauen, einsetzen und bis zu zwei gegnerische Städte zerstören.

— Gut wäre jeweils eine Armada bestehend aus etwa 160 Skruuz und mit einer Geschwindigkeit von über 100 Knoten und einer exzellenten Besatzung.

— Eine solche Armee plündert die Städte zwar langsam, zerstört die feindlichen Koolper aber schnell und übersteht etwa 15 computerberechnete Kämpfe.

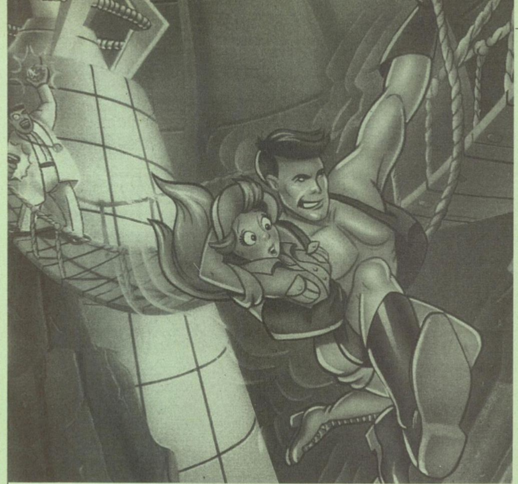
— Wurden anfangs genügend Koolper errichtet und bei teilweise geplünderten Städten die Budgets zusätzlich erhöht, so sind höchstens ein bis zwei Städte zerstört.

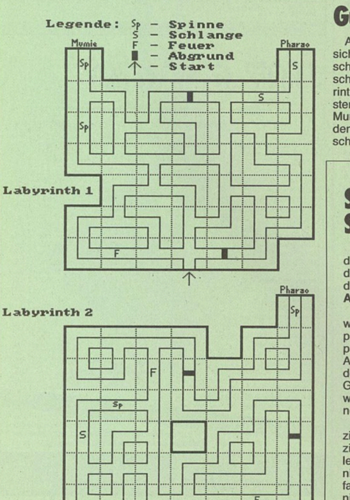
— Nun kann Sharkaania duch die riesigen verfügbaren Geldmittel in kürzester Zeit besiegt werden.

Parasol Stars (Amiga)

Werner Mrohs aus Hamburg hat die elfte Welt entdeckt. Wer diese Burgenwelt auch erleben möchte, sollte seine Ratschläge genau befolgen.

In der dritten Welt, in Bild vier vernichtet Ihr alle Würmer bis auf einen. Dann das Herz abschießen, anschließend den letzten Wurm und von außen eine Reihe Paprika. Dann springt Ihr in den Kasten und räumt dort schnell alle restlichen Paprikas ab. Los geht's in die elfte Welt.





Guy Spy

Allen *Guy Spy* Spielern, die sich in Ägypten verirrt haben, schickt Renate Lomsche zwei schnucklige Karten der Labyrinthe. Man sollte sich im ersten Labyrinth übrigens für die Mumie als Endgegner entscheiden, da der Pharao erheblich schwerer ist.

Sensible Soccer

Volker Amann aus Buch landet mit seinem Fallrückzieher das runde Leder genau auf den Tips-Seiten.

Allgemeines:

Das Wichtigste überhaupt, wenn man in Ballbesitz ist: passen, passen und nochmals passen! Schnelles, plaziertes Abspielen ist hier gefragt, denn mit Alleingängen und Gegner-Verwirr-Dribblings gewinnt man in diesem Spiel keinen Blumentopf.

In der Verteidigung sind gezieltes Reingrätschen und plazierte Kopfbälle oft Rettung in letzter Sekunde. Falls mal nichts von dem mehr hilft, einfach foulen (das klingt zwar nicht sehr fair, aber gelbe Karten gibt es nicht und manchmal ist diese "Notbremse" einfach nötig).

Falls Ihr Platz und Zeit habt, das Spiel langsam aufzubauen, sprich: keine weiteren Pässe in den gegnerischen Haufen, sondern kurzes Paßspiel bei dem der Gegner das Nachsehen hat, bringen Euch in beste Schußpositionen.

Im Mittelfeld und im Angriff wenn möglich sich den Ball erlaufen, da hier beim Reinschlittern meist der Gegner das Leder bekommt. Gerade Schüsse aufs Tor bringen Euch höchstens einen schnellen Gegenkonter. Also immer Anschneiden beim Torschuß heißt die Devise! Aufsetzer vom Gegner sind meistens ein Tor, also möglichst nicht zum Schuß kommen lassen.

Vorsicht, wenn der eigene Torwart sich den Ball erhechtet hat und ihn in Händen hält, nicht sofort wieder rausbolzen (das ist nur empfehlenswert, wenn kein Gegner in unmittelbarer Nähe ist), da zwei oder drei feindliche Spieler vor dem Kasten stehen. Also warten, bis die sich entweder verzogen haben oder sich ein Mitspieler anbietet.

Wenn Ihr Probleme beim eigenen Anstoß habt oder einen guten Start wollt, hilft Euch das hier bestimmt:

Karte beziehungsweise Vorgehensweise 1:

Der Torwart spielt zum ersten Mann vor seiner Nase, dieser paßt schnell, je nach Seite, zu seinem äußeren Mitspieler, der wiederum spielt sofort einen flachen Paß nach oben (s. Pfeile).

Somit hat man eine gute Anfangsposition und kann alle möglichen Tricks starten, z.B.

— Es flankt der angespielte Kicker einen hohen, angeschnittenen Ball in der Mitte, wo ein oder mehr (je nach gewählter Aufstellung) Stürmer den Ball annehmen können.

Jetzt tritt Karte bzw. Vorgehensweise 2 in Kraft:

Von diesen drei Positionen ist ein Tor a-tens kein Problem und b-tens todsicher.

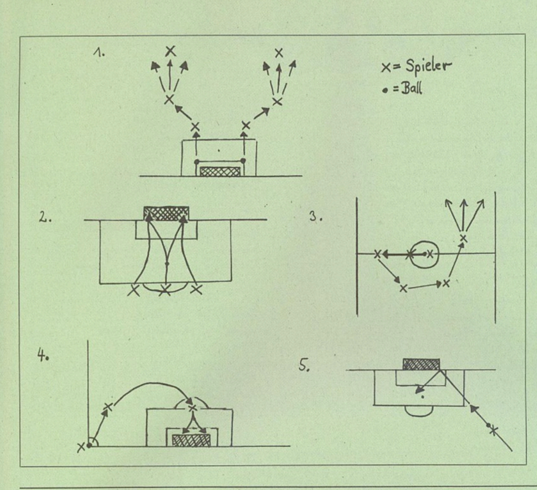
Links- bzw. Rechtseffet + Timing

= Tooor!

Kommen wir zum Anspiel:

Bei schweren Gegnern bzw. Spielen ist Karte bzw. Vorgehensweise 3 zu empfehlen (kann man allerdings auch bei leichten Freundschaftsspielen gebrauchen).

Sprich: Das Spiel von hinten heraus ankurbeln und nicht blindlings mit dem Ball zwischen den Kickschuhen durch die Mitte rennen. Auch hier ist wieder schnellstes Abspiel zum Freund gefragt.



Zu den Eckbällen (Karte 4):

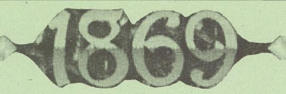
Es ist sehr ratsam, kurze Eckstöße zu spielen, um dann eine hohe Flanke in die Mitte zu kicken. Profis versuchen sich an einem Fallrückzieher (sehr schwer), andere gehen wie in Karte bzw. Vorgehensweise 2 zu Werke.

Ungefähr aus diesen Positionen mit Links- bzw. Rechtsdrall das Leder in die Kiste bolzen (das ist mit etwas Übung zu schaffen, also nicht verzagen).

Zu Karte bzw. Vorgehensweise 5:

Wenn man ungefähr aus dieser Position einen geraden Schuß in Richtung Tor abgibt, landet er mit 90%iger Sicherheit am Pfosten und prallt in Richtung Tormitte ab, wo mit schneller Reaktion und gutem Auge (die Spieler sind meines Erachtens etwas zu klein geraten) mit dem Nachschuß ein Treffer erzielt werden kann.

Ich habe mit diesen Vorgehensweisen mit "meinem" Deutschland den Europameistertitel u.a. geholt und hoffe, die anderen Spieler schaffen's auch. Es hilft aber auch bei diesem Spiel nur eins: üben, üben, üben!



I

Memo

Ich weiß sehr wohl, daß meine Schiffsführer ihr seemännisches Handwerk ausgezeichnet verstehen. Doch ich will nicht erwarten, daß sie über das Warenangebot in allen Erdteilen unterrichtet sind. Deswegen gebe ich ihnen die folgende Aufstellung über die Erntezeiten solcher Landesprodukte an die Hand, die als Schiffsladung in Frage kommen, damit sie nicht mit ungenutztem Schiffsraum auf der Suche nach Ladung umherirren müssen. Naturgemäß kann diese Aufstellung nicht vollständig sein. Meine Capitäne und Superkargos sind deshalb gehalten, diese Aufstellung um die vor Ort gemachten Erfahrungen zu komplettieren und mir davon Meldung zu machen. Es ist selbstverständlich, daß diese Angaben nicht der Konkurrenz unter die Augen kommen dürfen.

Baumwolle

Savannah: April – Juli; November – Januar;
New Orleans: April – Juli; November – Januar;
Port Said: Mai – August; November – Februar;
Diu: April – Juli; November – Januar;
Bombay: Juli; November – Dezember;
Rangoon: Mai – August; November – Februar;

Früchte

Tunis: Januar – Februar; Juli – August;
Callao: Januar – August; Juli – November;

Kaffee

Puerto Bello: April – Mai; September – November,
Aden: Februar – Mai: September – Oktober;
Singapur: Februar – Mai; September;

II

Kakao

Rio de Janairo: Oktober – Januar,
Lagos: Oktober – Dezember;

Gewürze

Mocambique: April – Januar;

Pflanzenöl

Odessa: Juni – Juli; November,
Tanga: April – Juni; Oktober – Dezember;
Tunis: März – Juni; August; Oktober – Dezember;

Kautschuk

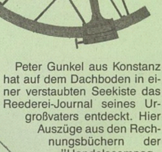
Colombo: Februar; Juli – Dezember;
Singapur: Juni – Juli; September – Januar;

Tabak

Savannah: März; September;
New Orleans: März; September;

Tee

Shanghai: März – Juni;
Bombay: März – Juni;
Colombo: März – Juni;



Peter Gunkel aus Konstanz hat auf dem Dachboden in einer verstaubten Seekiste das Reederei-Journal seines Urgroßvaters entdeckt. Hier Auszüge aus den Rechnungsbüchern der "Handelscompagnie August Reis Söhne, Le Havre".

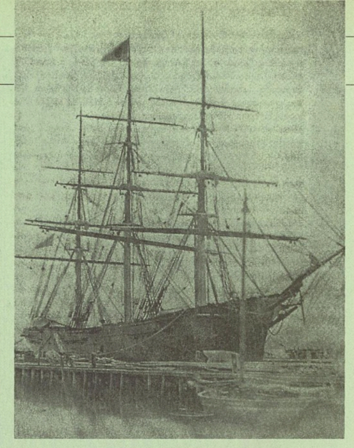


Bitte beachten Sie auch unsere Anzeige auf Seite 152

Hochwertige Ware wird in Tunis und Port Said nur in beschränktem Maße aufgenommen. Um den Laderaum zu räumen, muß dann unter Preis verkauft werden. Das sehe ich höchst ungern. Meine Capitäne mögen diesem Umstand Rechnung tragen.

Einschlägige Beobachtungen von anderen Handelsplätzen, insbesondere wenn diese abseits liegen, sind mir umgehend mitzuteilen, damit ich entsprechend disponieren kann.

Sollte das Ausbrechen von Unruhen in einem Lande bekannt werden, in dem mein Unternehmen ein Lager unterhält, so ist dieses umgehend zu räumen.



Ladefähigkeit meiner Brigg
"Ella Fitzgerald"
vermessen zu 600 to

169 to Kautschuk oder
986 Ballen Baumwolle oder
424 Kisten Textilien oder
212 to Edelholz oder
53 Kisten Maschinen oder
169 to Tee oder
848 Fässer Wein.

1869

Ladefähigkeit meiner Brigg
"Provision"
vermessen zu 600 to.

212 to Zucker oder
193 to Früchte oder
53 Kisten Maschinen oder
212 to Salpeter
(1 Kiste Werkzeug entspr. 4 to Salpeter)
848 Fässer Pflanzenöl oder
157 to Kakao oder
212 to Kohle.

Ich kann meinen Kapitänen keine allgemeinen Richtlinien für Fahrten in unruhige und aufständische Gebiete geben. Ladung und Schiff sind bekanntlich in hohem Maße gefährdet. Allein, der mögliche Gewinn ist nicht zu verachten. Meine Kapitäne mögen den Umständen entsprechend entscheiden. Auf jeden Fall ist vorher eine umfassende Versicherung*) abzuschließen.

*) Damit kann nur abspeichern gemeint sein.
Anm. des Herausgebers

Die Werften von Los Angeles und Macao erstellen keine Neubauten von Schiffen, sondern führen lediglich Reparaturen aus.

Memo
Capt. McDonald soll nachforschen, ob dort eventuell gebrauchte Schiffe günstig zu erwerben sind.

Werden verderbliche Waren befördert, ist das Schiff hart zu segeln und der Mannschaft alles abzufordern. Nötigenfalls ist eine Geldprämie auszusetzen. Es geht nicht an, wenn aufgrund falsch verstandener Sparsamkeit eine wertvolle Ladung verdirbt. Gegebenenfalls ist das Schiff vor der Beladung instand setzen zu lassen.

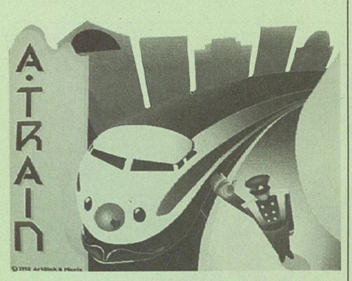
Baumwolle, Gewürze und Tee erfordern zügige Reisen, da die Ware schnell verderben kann. Ihre Lagerfähigkeit zu Lande ist ebenfalls sehr begrenzt.

DER INDISCHE OCEAN

PORT SAID
DIU
BOMBAY
ADEN
19 Tage
COLOMBO
17 Tage
RANGOON
SHANGHAI
MACAO
San Franzisko 63 Tage
SINGAPUR
MANADO
TANGA
25 Tage
Melbourne 39 Tage
MOCAMBIQUE
KAPSTADT
34 Tage
117 Tage Liverpool
Melbourne 52 Tage
PERTH
SIDNEY
MELBOURNE
48 Tage
33 Tage
S. Franzisko 90 Tage

SAN FRANZISKO
LOS ANGELES
65 Tage
SHANGHAI
MACAO
SAVANNAH
NEW ORLEANS
PUERTO BELLO
78 Tage
MANADO
100 Tage
84 Tage
33 Tage
CALLAO
ARICA
10 Tage
56 Tage
PERTH
SIDNEY
MELBOURNE
Kapstadt 50 Tage
N. York 36 Tage

DER PAZIFISCHE OCEAN



© 1992 Artdink & Maxis

A-Train

Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer, alias Thomas Srodka und Sandro Riegel aus Bremen grüßen nicht nur alle Freunde der Augsburger Puppenkiste, sondern bereiten sich auch auf ein Leben als Wirtschaftskapitän vor. Hier ihre Erfahrungen mit Maxis neuer Wirtschaftssimulation.

Bei Beginn des Spieles besitzt Ihr ein recht kleines Streckennetz sowie einen kleinen Bahnhof. Der Bahnhof wird umgehend abgerissen und durch einen großen ersetzt. Große Bahnhöfe haben gegenüber den kleinen folgende Vorteile: Es wird hinter dem Gebäude nach einiger Zeit eine Straße gebaut, die für die spätere Entwicklung sehr wichtig ist. Außerdem baut die Simulation nur hier Hochhäuser. Kleine Bahnhöfe sollte man nur für die Anbindung von Fabriken (s. Güterverkehr) nutzen.

In der Nähe der Bahnhöfe müssen auf jeden Fall acht bis zehn Felder erworben werden (Real Estate), denn hier werden im Verlaufe des Spiels die Güter abgeladen.

Um eine gute Stadtentwicklung zu erreichen, sollten folgende Standorte der Bahnhöfe vermieden werden: rückwärtig dürfen weder Seen, Gebirge und/oder der Kartenrand liegen.

Nun fangen wir an, die Strecke zu erweitern, um einen zweiten Bahnhof zu bauen. Dabei ist zu beachten, daß die Bahnhöfe nicht zu dicht nebeneinanderliegen (mindestens 15 Felder Fahrstrecke). Der zweite Bahnhof sollte im rechten Winkel zum ersten liegen, damit die Straßen eine Kreuzung bilden können. Die optimale Lage für die ersten vier Bahnhöfe ist wie in Abb. 1 beschrieben:

Neue Strecken braucht das Land

Neue Strecken plant Ihr am besten immer zweigleisig, um auch im späteren Verlauf das steigende Zugaufkommen zu bewältigen und einen reibungslosen Betriebsablauf zu gewährleisten.

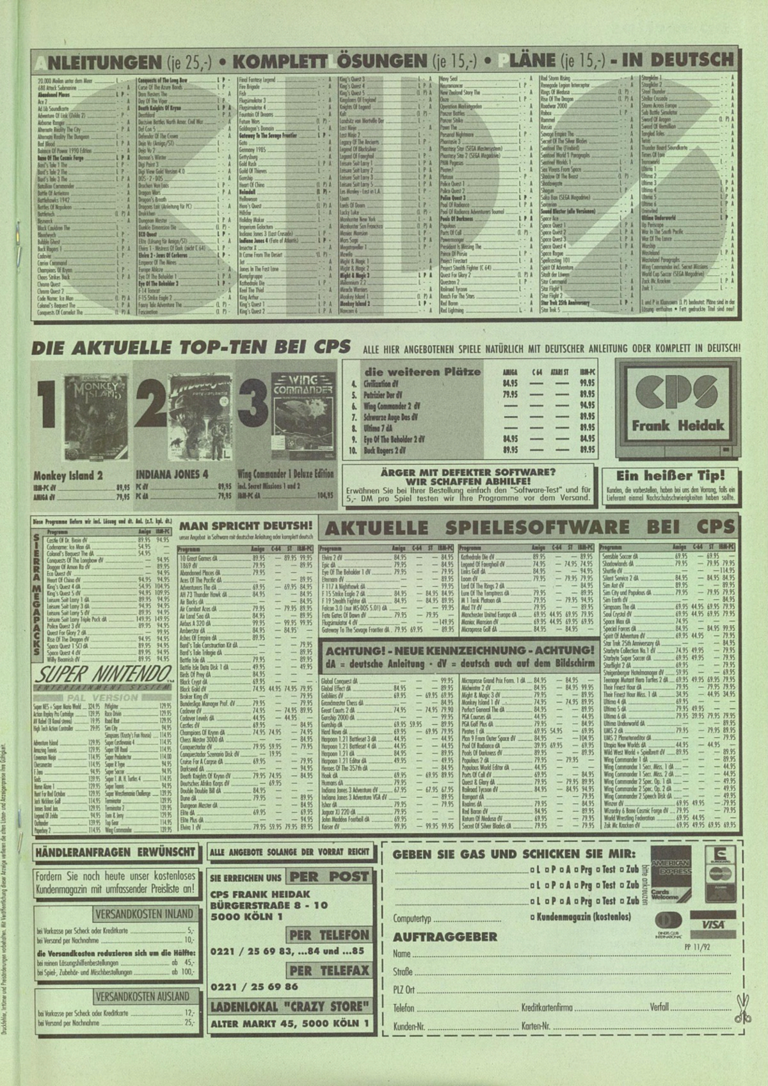
Die bereits existierende Anbindung an die "Außenwelt" ist wichtig für die Beschaffung von Gütern und muß deshalb in die Streckenplanung mit eingebunden werden. Es ist unmöglich, weitere Verbindungen nach draußen zu bauen.

Nachdem der zweite Bahnhof plaziert ist, können wir nun in das Zuggeschäft einsteigen. Für den Anfang reicht es, sich je einen Personen- und Güterzug zuzulegen. Bei den Personenzügen hat sich der AR III (eventuell auch der AR) am besten bewährt. Er besitzt eine relativ hohe Kapazität und gehört zu den Schnellzügen. Die hohen Anschaffungskosten werden spielend durch die geringen Unterhaltskosten aufgefangen.

Was der AR III für die Personenzüge, ist der GP 40 bei den Güterzügen. Nur bei extrem kurzen Wegen solltet Ihr einen Güterzug mit geringerer Kapazität (ED 76) wählen.

Allgemein ist zu sagen, daß nur der Personenverkehr Gewinn bringt, während der Güterverkehr ausschließlich dem Heranschaffen von Baumaterial dient.

Nun werden die Züge auf der Strecke eingesetzt und die Fahrpläne festgelegt. In der Anfangsphase laßt Ihr den Passagierzug nur einmal täglich verkehren und setzt die Abfahrtszeit beim besser entwickelten Bahnhof auf 8 Uhr fest. Dagegen pendelt der Gü- ►



ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Abandoned Places	L	P	-
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane Of The Cosmic Forge	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Battalion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers 1	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Conquests of The Long Bow	L	P	-
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights Of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Decisive Battles North Amer. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Drachen Von Laas	L	P	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension Die	(L	P)	-
ECO Quest	L	P	-
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L	P	-
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye Of The Beholder 1	L	P	A
Eye Of The Beholder 2	L	P	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fascination	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Goldregan's Domain	L	-	A
Gateway To The Savage Frontier	L	P	-
Goto	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart Of China	(L	P)	A
Heimdall	(L	P)	-
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L	P	-
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kathedrale Die	L	P	-
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
Kingdoms Of England	-	-	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	A
Les Manley - Lost in L.A.	L	P	-
Loom	L	-	-
Lords Of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	L	P	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Monkey Island 1	(L	P)	A
Monkey Island 2	L	P	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	L	P	-
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adventurers Journal	-	-	A
Pools Of Darkness	L	P	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince Of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadrive)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Versionen)	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit Of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 25th Anniversary	L	P	-
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermilion	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Ultima Underworld	L	P	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander incl. Secret Missions	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	-	-	A
Zack Mc Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ODER KOMPLETT IN DEUTSCH!

1 Monkey Island 2
IBM-PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

2 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
PC dA 79,95

3 Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC dA 104,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4.	Civilization dV	84.95	—	—	99.95
5.	Patrizier Der dV	79.95	—	—	89.95
6.	Wing Commander 2 dV	—	—	—	94.95
7.	Schwarze Auge Das dV	—	—	—	89.95
8.	Ultima 7 dA	—	—	—	89.95
9.	Eye Of The Beholder 2 dV	84.95	—	—	84.95
10.	Buck Rogers 2 dV	89.95	—	—	89.95

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung einfach den "Software-Test" und für 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

SIERRA MEGAPACKS

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain dV	89.95	94.95
Codename: Ice Man dA	54.95	—
Colonel's Bequest The dA	54.95	—
Conquests Of The Longbow dV	—	94.95
Dagger Of Amon Ra dV	—	89.95
Eco Quest dV	—	94.95
Heart Of China dV	94.95	94.95
King's Quest 4 dA	54.95	104.95
King's Quest 5 dV	94.95	109.95
Leisure Suit Larry 1 dA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 3 dA	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Leisure Suit Larry Triple Pack dA	149.95	149.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Quest For Glory 2 dA	—	99.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Space Quest 1 SCI dA	89.95	94.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ – PAL VERSION

Super NES + Super Mario World	324.95	Pitfighter	129.95
Action Replay Pro Cartridge	139.95	Race Drivin	129.95
AV Kabel (8 Kanal stereo)	19.95	Road Riot	129.95
High Tech Action Controller	29.95	Sim City	94.95
		Simpsons (Krusty's Fun House)	114.95
Adventure Island	129.95	Super Castlevania 4	114.95
Amazing Tennis	129.95	Super Off Road	114.95
Caveman Ninja	114.95	Super Probotector	114.00
Chessmaster	114.95	Super R Type	94.95
F Zero	94.95	Super Soccer	94.95
Gods	139.95	Super T. M. H. Turtles 4	114.95
Home Alone 1	129.95	Super Tennis	94.95
Hunt For Red October	129.95	Super Wrestlemania Challenge	139.95
Jack Nicklaus Golf	114.95	Terminator	139.95
James Bond Jun.	129.95	Terminator 2	139.95
Legend Of Zelda	94.95	Tom & Jerry	129.95
Outlander	139.95	Top Gear	114.95
Paperboy 2	114.95	Wing Commander	139.95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
10 Great Games dA	89.95	—	89.95	99.95
1869 dV	79.95	—	—	89.95
Abandoned Places dA	79.95	—	—	—
Aces Of The Pacific dA	—	—	—	89.95
Adventurers The dA	69.95	—	69.95	84.95
AH 73 Thunder Hawk dA	84.95	—	—	84.95
Air Bucks dA	—	—	—	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	—	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	—	—	89.95
Airbus A 320 dA	99.95	—	99.95	99.95
Amberstar dA	84.95	—	84.95	—
Ashes Of Empire dA	89.95	—	—	—
Bard's Tale Construction Kit dA	—	—	—	79.95
Bard's Tale Trilogie dA	—	—	—	89.95
Battle Isle dA	79.95	—	—	89.95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	—	—	49.95
Birds Of Prey dA	84.95	—	—	—
Block Crypt dA	69.95	—	—	—
Block Gold dV	74.95	44.95	74.95	79.95
Broker King dV	—	—	—	79.95
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	—	—	79.95
Cadaver dV	74.95	—	74.95	89.95
Cadaver Levels dA	44.95	—	44.95	—
Castles dV	69.95	—	—	84.95
Champions Of Krynn dA	74.95	74.95	—	74.95
Chess Master 3000 dA	—	—	—	84.95
Conquestador dV	79.95	59.95	—	79.95
Conquestador Szenario Disk dV	—	19.95	—	—
Cruise For A Corpse dA	69.95	—	—	79.95
Darkseed dA	—	—	—	94.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	74.95	—	84.95
Deutsches Afrika Korps dV	—	69.95	—	—
Double Double Bill dA	84.95	—	—	—
Dune dA	79.95	—	—	89.95
Dungeon Master dA	—	—	—	84.95
Elite dA	69.95	—	—	69.95
Elite Plus dA	—	—	—	94.95
Elvira 1 dV	79.95	59.95	79.95	89.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Elvira 2 dV	84.95	—	—	84.95
Epic dA	79.95	—	—	84.95
Eye Of The Beholder 1 dV	79.95	—	—	79.95
Eternam dV	—	—	—	89.95
F 117 A Nighthawk dA	—	—	—	99.95
F 15 Strike Eagle 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
F 19 Stealth Fighter dA	84.95	—	84.95	89.95
Falcon 3.0 (nur MS-DOS 5.0!) dA	—	—	—	99.95
Fate Gates Of Dawn dV	79.95	—	79.95	—
Flugsimulator 4 dV	—	—	—	149.95
Gateway To The Savage Frontier dA	79.95	69.95	—	89.95

ACHTUNG! - NEUE KENNZEICHNUNG - ACHTUNG!
dA = deutsche Anleitung • dV = deutsch auch auf dem Bildschirm

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Global Conquest dA	—	—	—	99.95
Global Effect dA	84.95	—	—	89.95
Gobliins dV	69.95	—	69.95	69.95
Grandmaster Chess dA	—	—	—	84.95
Great Courts 2 dA	74.95	—	74.95	79.90
Gunship 2000 dA	—	—	—	99.95
Gunship dA	69.95	59.95	—	89.95
Hard Nova dA	69.95	—	69.95	79.95
Harpoon 1.21 Battleset 3 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 Battleset 4 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	—	—	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	—	—	49.95
Heroes Of The 357th dA	—	—	—	84.95
Hook dA	69.95	—	69.95	89.95
Humans dA	79.95	—	—	—
Indiana Jones 3 Adventure dV	67.95	—	67.95	67.95
Indiana Jones 3 Adventure VGA dV	—	—	—	89.95
Ishar dA	79.95	—	—	79.95
Jaguar XJ 220 dA	79.95	—	—	—
John Madden Football dA	69.95	—	—	—
Kaiser dV	99.95	—	99.95	99.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Kathedrale Die dV	89.95	—	—	89.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	—	74.95	74.95
Links Golf dA	84.95	—	—	94.95
Loom dV	79.95	—	79.95	79.95
Lord Of The Rings 2 dA	—	—	—	84.95
Lure Of The Temptress dA	79.95	—	—	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	—	79.95	94.95
Mad TV dV	79.95	—	—	89.95
Manchester United Europa dA	69.95	44.95	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	44.95	69.95	69.95
Microprose Golf dA	84.95	—	84.95	—
Microprose Grand Prix Form. 1 dA	84.95	—	84.95	—
Midwinter 2 dV	84.95	—	84.95	99.95
Might & Magic 3 dV	79.95	—	—	89.95
Monkey Island 1 dV	74.95	—	74.95	89.95
Perfect General The dA	84.95	—	—	89.95
PGA Courses dA	44.95	—	—	44.95
PGA Golf Plus dA	79.95	—	—	84.95
Pirates ! dA	69.95	54.95	—	69.95
Plan 9 From Outer Space dV	84.95	—	—	104.95
Pool Of Radiance dA	39.95	69.95	—	69.95
Pools Of Darkness dV	89.95	—	—	89.95
Populous 2 dA	79.95	—	79.95	—
Populous World Editor dA	44.95	—	—	—
Ports Of Call dV	69.95	—	—	84.95
Quest & Glory dA	79.95	—	79.95	89.95
Railroad Tycoon dV	84.95	—	84.95	94.95
Rampart dA	—	—	—	79.95
Realms dA	79.95	—	—	84.95
Red Baron dV	84.95	—	—	89.95
Return Of Medusa dV	69.95	—	—	79.95
Secret Of Silver Blades dA	79.95	—	—	79.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Sensible Soccer dA	69.95	—	69.95	—
Shadowlands dA	79.95	—	79.95	79.95
Shuttle dV	—	—	—	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
Sim Ant dV	89.95	—	—	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	—	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	—	—	84.95
Simpsons The dA	69.95	44.95	69.95	79.95
Soul Crystal dV	69.95	44.95	69.95	79.95
Space Max dA	74.95	—	—	—
Special Forces dA	84.95	—	84.95	99.95
Spirit Of Adventure dV	69.95	44.95	—	79.95
Star Trek 25th Anniversary dA	—	—	—	84.95
Starbyte Collection No.1 dV	74.95	49.95	—	79.95
Starbyte Super Soccer dA	69.95	49.95	—	79.95
Starflight 2 dA	69.95	—	—	79.95
Steigenberger Hotelmanager dV	59.95	—	—	69.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2 dA	69.95	49.95	69.95	79.95
Their Finest Hour dA	79.95	—	79.95	79.95
Their Finest Hour Miss. 1 dA	34.95	—	44.95	34.95
Ultima 4 dA	69.95	—	—	—
Ultima 5 dA	79.95	49.95	—	—
Ultima 6 dA	79.95	39.95	79.95	79.95
Ultima Underworld dA	—	—	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	—	79.95	89.95
UMS 2 Planeteneditor dA	—	—	—	79.95
Utopia New Worlds dA	44.95	—	44.95	—
Wild West World + Spielbrett dV	89.95	—	—	89.95
Wing Commander 1 dA	—	—	—	89.95
Wing Commander 1 Secr. Miss. 1 dA	—	—	—	44.95
Wing Commander 1 Secr. Miss. 2 dA	—	—	—	44.95
Wing Commander 2 Spec. Op. 1 dA	—	—	—	49.95
Wing Commander 2 Spec. Op. 2 dA	—	—	—	49.95
Wing Commander 2 Speech Disk dA	—	—	—	49.95
Winzer dV	69.95	49.95	—	79.95
Wizardry 6 Bane Cosmic Forge dV	79.95	—	—	79.95
World Wrestling Federation	69.95	44.95	—	—
Zak Mc Kracken dV	69.95	49.95	69.95	69.95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

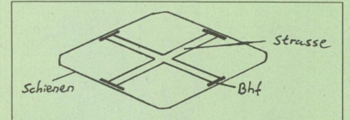
LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
bitte ankreuzen
Computertyp .... □ Kundenmagazin (kostenlos)

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

AUFTRAGGEBER
PP 11/92
Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.



terzug ständig zwischen der "Außenwelt" und dem zweiten Bahnhof (der erste Bhf wird ja vom Computerzug beliefert).

Es versteht sich von selbst, daß wenn ein Zug auf derselben Strecke hin- und herpendelt, kein anderer Zug auf dieser Strecke fahren kann, da es sonst zu einer Kollision kommt. Wenn das Streckennetz später zu einem Ring ausgabaut worden ist, können natürlich mehrere Züge auf ihm verkehren, wenn sie in eine Richtung fahren (Kreisverkehr).

Nun wechseln wir zur zweiten Seite von A-Train, dem Immobiliengeschäft. Residences werden von der Simulation gebaut und können vom Spieler nicht errichtet werden. Sie bringen allerdings nur wenig Bevölkerungswachstum und Arbeitsplätze. Das bedeutet, daß Ihr jetzt aktiv in die Stadtentwicklung eingreifen müßt.

Als erstes solltet Ihr hinter jedem Bhf zwei bis drei Apartments sowie ein Lease Building errichten. Bald danach wird die Simulation damit beginnen, ebenfalls solche Gebäude zu bauen. Damit ist die Startphase beendet. Die übrigen Gebäudetypen sollten zu diesem Zeitpunkt noch nicht gebaut werden, da die Bevölkerungszahl noch zu niedrig ist. Trotzdem wollen wir Euch für den späteren Spielverlauf einen kleinen Überblick auf den Immobilienmarkt geben.

— **Apartments:** benötigen 8 Güter und bringen 10 Arbeitsplätze. Sie können in beliebiger Anzahl in Bahnhofsnähe gebaut werden, haben einen kleinen, aber stetigen Profit und können mit einem ordentlichen Gewinn verkauft werden. Ihr Ertrag steigert sich, wenn Lease Buildings und/oder Parks in der Nähe sind.

— **Lease Buildings:** 10 Güter für den ersten Block und 8 für jeden weiteren; 120 bis 1000 Arbeitsplätze, je nach Größe (Blocks). Sie werfen nur geringen Profit ab und bieten einen kleinen Ertrag beim Verkauf, sind aber wichtig für das Stadtwachstum, da sie viele Arbeitsplätze stellen. Ein Hotel in der Nähe kann einen positiven Effekt bringen.

— **Commercial Buildings:** 12 Güter, 550 Arbeitsplätze. Sie sollten möglichst in Bahnhofsnähe oder an einer Kreuzung stehen. Ihr solltet Commercials nur mit Vorsicht bauen. Es bietet sich an, vor dem Bau den Spielstand zu speichern, um verschiedene Positionen auszuprobieren. Wenn man einen guten Standplatz gefunden hat und keine Konkurrenz in der Nähe baut, werfen sie einen guten Profit ab und Wertsteigerungen von über 200 Prozent sind keine Seltenheit. Positive Auswirkungen haben hier Apartments, Lease Buildings, residences und Hotels.

— **Hotels:** 12 Güter, 550 Arbeitsplätze. Siehe Commercials. Positiv wirken sich alle Gebäudetypen außer Commercials aus.

— **Stadium:** 20 Güter, 150 Arbeitsplätze (je nach Jahreszeit). Ein Stadium sollte erst gebaut werden, wenn sich genügend Apartments und Lease Buildings gebildet haben und die Bevölkerungszahl ca. 30000 beträgt. Zur Platzwahl: auch hier lohnt sich Abspeichern! Der Profit ist anständig und der Verkaufswert kann immens steigen (bis 600 Prozent). Das nächste Stadium muß mindestens 14 Blocks entfernt sein, sonst habt Ihr Gewinneinbußen. Hotels haben einen positiven Einfluß.

— **Ski Resort:** 20 Güter, Arbeitsplätze je nach Jahreszeit. Es gibt nur wenige Plätze, um ein Ski Resort zu errichten (Berge sollten schon sein). Gewinne variieren recht stark und jedes Hotel in der Nähe steigert den Profit beträchtlich.

— **Amusement Park:** 24 Güter, 200 Arbeitsplätze. Auch hier ist ein bestimmter Grundstock an Bevölkerung (ca. 40.000) nötig. Man sollte vorher speichern. Bahnhofsnähe ist hier ziemlich wichtig; positive Auswirkungen haben Hotels und Apartments.

— **Golf Course:** 8 Güter, 200 Arbeitsplätze. Siehe Stadium und Amusement Park, allerdings ist die Bahnhofsnähe nicht zwingend erforderlich. Der Profit ist im Gegensatz zu allen anderen Immobilien extrem hoch.

— **Factories:** 20 Güter, 500 Arbeitsplätze. Ihr solltet mehrere Factories miteinander verbunden außerhalb des Stadtgebietes an einem kleinen Bahnhof bauen. Profite werden nur gemacht, wenn die Güter auch abgefahren werden. Dann können auch ordentliche Gewinne erzielt werden. Da der Marktwert nicht steigt, sind sie als Spekulationsobjekt ungeeignet. Die Produktivität steigert sich, wenn viele Factories aneinandergebaut werden.

Allgemein gilt, daß die Güter, die zum Bau benötigt werden, vor oder hinter dem Bahnhof gelagert sein müssen. Nur beim Bahnhof werden von irgendwoher Güter beschafft.

Die Immobilien sind bei A-Train auch ein wichtiger Aspekt um zu Geld zu kommen — womit wir bei Punkt drei angelangt wären: die Geldvermehrung!

Grundsätzlich ist zu sagen, daß der Marktwert eines Gebäudes fast immer über den Baukosten liegt. Die Differenz (also der Gewinn) ist aber bei den einzelnen Gebäudetypen unterschiedlich hoch. So kann

Cube-X (Amiga)

150 Level leicht gemacht. Hartmut Neuman aus Hilden zaubert schnell noch ein paar Codes aus dem Hut.

CUBE-X LEVELCODES FüR DEN AMIGA

000	EAGLE	030	ATTACK	060	WONDERLAND	090	KILLER	120	DOS
001	HARD	031	SHIELD	061	ALICE	091	MURDER	121	MEGABYTE
002	TIME	032	APPLE	062	EDISON	092	MISSISIPPI	122	PERCENT
003	LIBERTY	033	MANHATTEN	063	EINSTEIN	093	NEW YORK	123	BIKE
004	FIGURE	034	BLACK	064	BISMARCK	094	DOWNTOWN	124	TEMPLE
005	GOLEM	035	PINK	065	BIRD	095	RAT	125	ORACLE
006	SWORD	036	SWEET	066	PENGUIN	096	MAD	126	MYSTERIOUS
007	MIRROR	037	COLD	067	SHIRT	097	CRAZY	127	SIGN
008	DRAGON	038	ICE	068	MILK	098	LICENSE	128	CANDLE
009	SUCCESS	039	ARMED	069	MAIL	099	PLANE	129	DREAM
010	STONED	040	RETRY	070	WATER	100	ZERO	130	NIGHTMARE
011	LIGHTNING	041	BOTTLE	071	KITCHEN	101	FIRE	131	KNIFE
012	FLAME	042	MONEY	072	RADIO	102	WOOD	132	CHAIR
013	PEANUT	043	GOLD	073	CIGARETTE	103	BURIED	133	SAIL
014	FOOD	044	FOREVER	074	NEWSPAPER	104	EIRE	134	BREAKFAST
015	TABLE	045	EVERGREEN	075	WAR	105	GERMANY	135	LUNCH
016	MONKEY	046	OLD	076	TWILIGHT	106	TANK	136	DINDER
017	DISK	047	POWER	077	ZONE	107	WEAPON	137	CHIP
018	KNEE	048	NOSE	078	OIL	108	CAKE	138	GAME
019	UNKNOWN	049	MARK	079	EGGS	109	POTATOE	139	JOYSTICK
020	HOT DOG	050	PEN	080	CHICKEN	110	PERISCOPE	140	MICE
021	AMERICA	051	INK	081	HUNTER	111	CUBE	141	YUNK YARD
022	ZEUS	052	DUNGEON	082	LINE	112	FIELD	142	CABLE
023	LEADER	053	MASTER	083	PROGRAMME	113	BATTLECRY	143	CALL
024	PEACE	054	KING	084	BOX	114	HIDDEN	144	BALL
025	GO HOME	055	LASER	085	HIT	115	OFF	145	BOOK
026	CODEING	056	RAZOR	086	SONG	116	MISTAKE	146	CAR
027	STRANGE	057	SOAP	087	ELEPHANT	117	TURN	147	ISLAND
028	SILENCE	058	SNOW	088	LION	118	HIERARCHY	148	SPOON
029	VOICE	059	PEOPLE	089	CROCODILE	119	ALLIANCE	149	HAMMER

man mit einem Stadium einen Reingewinn von über 5 000 000 $ erzielen, während ein Apartment bestenfalls 150 000 einbringt. Allerdings kann man pro "Term" nur eine gewisse Anzahl von Gebäuden verkaufen (man erhält die Information: "no more buyers"). Allgemein gilt: je teurer das Bauwerk, desto höher der Gewinn. Kommen wir nun zu den Aktien. Aktien sind nicht dazu geeignet, sehr große Profite zu machen, es sei denn, man erwischt die Boomphase, die gelegentlich auftritt. Nach diesem Boom fallen die Aktien grundsätzlich ins Bodenlose (bis zu 50 Prozent!).

Her mit dem Bargeld

Die Steuern werden jährlich am 1. April festgelegt und müssen am 1. Juni einen genügend hohen Kontostand haben, da sonst das Spiel verloren ist.

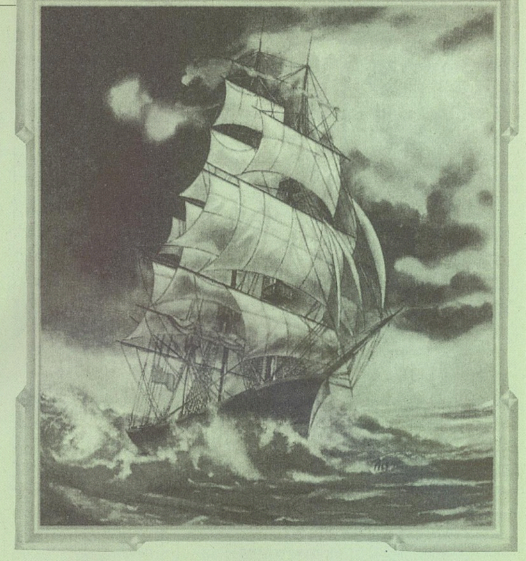
Deshalb ist anzuraten, bis zum 1. April in der Gewinn- und Verlustrechnung (Balance Sheet) möglichst schlecht dazustehen. Gewinne werden nämlich mit 50 Prozent besteuert; Besitz dagegen nur mit 5 Prozent. Daher sollte vor der Steuerfestlegung kräftig investiert werden. Im Zweifelsfalle eignen sich Aktien sehr gut dazu.

Als letztes müssen wir noch den Kredit erwähnen. Es gibt drei verschiedene Laufzeiten, wobei die Zinssätze bei höheren Laufzeiten höher werden. Es ist ratsam, die Zinssätze zu beobachten, da die Zinsen auch steigen und fallen. Der billigste Kredit ist für 2 Prozent zu haben. Man kann aber maximal 30 Prozent seines Gesamtbesitzes als Kredit aufnehmen.

Das Spiel ist gewonnen, wenn Ihr 50 Mio. Cash habt. Das Spiel ist verloren, sobald das Bargeld unter 0 $ rutscht. Mit Hilfe unserer Tips und einiger Erfahrung steht einer erfolgreichen Karriere bei A-Train nichts mehr im Wege!

Wolfchild (Amiga)

Von Nikolaus Joka aus Essen stammt der folgende *Wolfchild*-Tip. Im Titelbild "The Perfect Kiss" (mit Leerzeichen) eingeben und schon hat man das ultimative Waffenarsenal. Wer ganz sicher gehen will, tippt während des Spiels "Its not all walking" — Wölfchen hat unendlich viele Continues.



Der Patrizier

Willkommen Ihr Pfeffersäcke und Pelzhändler. Steven Sagrodnik aus Remagen scheffelte Geld im Überfluß und verrät uns wie's geht.

Man stellt die Anzahl der Mitspieler wie gewohnt ein. Ihr werdet dann gefragt, ob Ihr ein schnelles Spiel wünscht. Diese Frage bejaht Ihr.

Gleich am ersten Tag verkauft Ihr Euren Kraier an den Landesfürsten. Man lädt jetzt 10 000 Taler aus dem Kontor ins Schiff, heuert neun Mann Besatzung an und fährt nach Brügge, wo man so viel Wein wie möglich kauft (ca. 299 Taler). Dann verkauft Ihr den Wein in Malmö (Preis um die 700 Taler). Diese Aktion wiederholt Ihr noch einmal und segelt dann nach Nowgorod, um dort so viele Pelze wie möglich zu erwerben, die man in Brügge gut loswerden kann.

In der nächsten Zeit besteht die wichtigste Aufgabe darin, so viele Pelze wie möglich in Nowgorod zu kaufen. Wenn genug Geld vorhanden ist, kauft man Pelze für das Lager. Wenn Ihr dann eine größere Menge an Pelzen in Nowgorod habt, kauft Ihr Schiffe, um deren Abtransport zu beschleunigen. Ihr werdet schnell sehen, daß es nur eine Frage der Zeit ist, einige hunderttausend Taler zu besitzen. Wenn dann im Laufe der Zeit keine Pelze mehr vorhanden sind, beschäftigt Ihr Euch damit, möglichst viel Geld an andere Städte zu verleihen, wobei auf eine kurze Laufzeit (185-240 Tage) und auf hohe Zinsen (minimal 6 Prozent) zu achten ist.

Wenn Ihr dieses einige Zeit konsequent durchgeführt habt, werdet Ihr nach ein paar Jahren um die 30 Millionen Taler (oder mehr) auf der hohen Kante haben. Aber denkt daran: Sobald Euch eine größere Mange Geld zur Verfügung steht, legt es gewinnbringend an (verleihen)! Wenn Ihr dann endlich Multimillionäre seid, verleiht Ihr ein paar Tage vor der Wahl zum Bürgermeister einem Handwerker aus Eurer Heimatstadt ca. 2-3 Millionen Taler zinslos. Ihr gewinnt zwar bei dieser Aktion nichts, aber wenn Ihr die Taste F9 drückt, seid Ihr so gut wie zum Bürgermeister gewählt. Falls das nicht so sein sollte (was fast unmöglich ist), schenkt Ihr dem Volk einfach das nötige Geld.

Jetzt holt Ihr alle Eure Ersparnisse (bis auf etwa 100 000 Taler Sicherheit) aus dem Kontor ins Schiff und fahrt in ein paar (ca. 3) Hansestädte, z.B. Bremen, Stettin, Hamburg, Danzig..., wo Ihr in die jeweilige Gilde eintretet. Jetzt schenkt Ihr dem Volk 4-5 Millionen Taler. Achtung: Falls vor dem nächsten Hansetag in der Heimatstadt eine Wahl stattfindet, versichert Euch, daß Ihr favorisiert seid.

Wenn Ihr diese Regeln alle beachtet habt, seid Ihr zum nächsten Hansetag mit 99,9prozentiger Sicherheit Äldermann.

A-Train

Thomas Lückert aus Eschborn hat ein siebtes Szenario entdeckt. Nachdem das Spiel geladen ist und das Systemmenü erscheint, sofort abspeichern. Diesen Spielstand dann wieder laden. Schwupp, neue Landschaft, neues Glück.

Das schwarze Auge

Christoph Franck aus Dillingen hat alle Gefahren in Attic's Lizenzknaller heil überstanden und konnte eine Komplettlösung mit zurück in die Realität retten.

Partyzusammenstellung:
— Krieger
— Zwerg
— Waldelf
— Magier
— Auelf
— Streuner

Den Streuner kann man auch durch etwas anderes ersetzen.

Wichtige Talente:

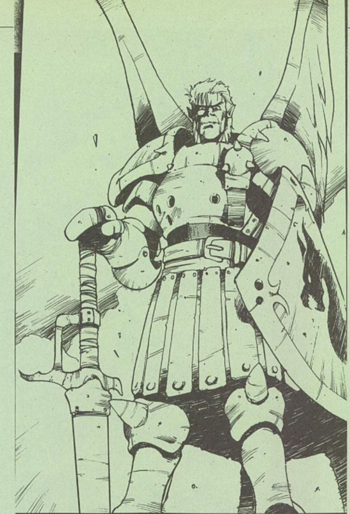
Jeder Held sollte in folgenden Talenten ausgebildet werden:

Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Verstecken.
— Krieger: Hiebwaffen, Schwerter, Zweihänder
— Zwerg: Äxte, Hiebwaffen Schlösser knacken, Gefahrensinn, Sinnesschärfe
— Waldelf: Schwerter, Schußwaffen, Naturtalente, Gefahrensinn, Sinnesschärfe
— Magier: Speere, Wissenstalente (außer Kriegskunst)
— Auelf: Schwerter, Schußwaffen, Heilen Gift, Heilen Krankheiten, Musizieren
— Streuner: Stichwaffen, Wurfwaffen, Feilschen, Gassenwissen

Spielbeginn:

Zuerst sucht man eine Taverne auf. Hier erfährt man, daß der Hetmann Helden für einen Auftrag sucht. Man geht zum Hetmann (nördlichstes Haus in der östlichsten Reihe) und erhält den Auftrag. In Thorwal gibt es einige besondere Häuser (die beiden Ottaskins und den Palast von Garald Garaldsson). Nachdem man die Party ausgerüstet hat, geht man zu den besonderen Gebäuden und versucht in sie einzudringen. Man wird von den Wachen angegriffen, und im folgenden Kampf sollte man sich beeilen, da sonst Verstärkung eintrifft. Wenn man einen dieser Kämpfe geschafft hat, hat die ganze Party schon 44 AP, das ist die "halbe Miete" für Stufe 2. Dann sucht man die Taverne "Vier Winde" auf und hört dort Gerüchte über ein Geisterschiff.

Nun macht man sich auf den Weg nach Felsteyn, zu Isleif Olgardsson. In einer Taverne kann man übrigens fragen, wo Personen, die man sucht, wohnen. Isleif hat das erste Kartenstück und einige Informationen.



Wichtige Personen
— Isleif Olgardsson — Felsteyn: Kartenstück und Informationen
— Umbrik Siebenstein — Orvil: Auftrag, Gorah umzubringen. Dann erhält man ein Empfehlungsschreiben.
— Tiomar Swafnildsson — Brendhil: Wenn man das Empfehlungsschreiben (siehe oben) hat, bekommt man ein Kartenstück.
— Hjore Ahrensson — Ottarje: Falsches Kartenstück und Info
— Beorn Hjallson — Angbodirtal: Info
— Ragna Firunjasdottir — Vidsand: Kartenstück und Info
— Swafnild Egilsdotter: Wenn man Glück hat, trifft man auf ihr Schiff, wenn man einen Hafen betritt. Bei der zweiten Begegnung mit ihr bekommt man ein Kartenstück.
— Jurge Torfinsson — Skjal: Informationen. Wenn man ein Empfehlungsschreiben vom Hetmann dabeihat, bekommt man ein Kartenstück.
— Gerald — Phexcaer: Er ist der Schmied in der südöstlichen Ecke Phexcaers.

Aus ihm bin ich nicht schlau geworden.
— Yasma Thinmarsdotter — Thoss: Sie gibt einen Hinweis, wo man ein Kartenstück finden kann.
— Händler Kollborn: Ihn trifft man irgendwo auf der Küstenstraße Prem — Thorwal. Für 60 Dukaten bekommt man ein Kartenstück.
— Algrid Trondesdotter — Hjalsingor: Info
— Asgrimm Thurboldsson — Breida: Info
— Eliane Windenbek — Varnheim: Sie gibt den Auftrag, die Kultstätte des Namenlosen Gottes auf der Insel Hjalland zu vernichten. Dann bekommt man ein Kartenstück.

Ich habe zwar nur acht Kartenstücke gefunden, diese reichten aber aus, um das Spiel zu beenden.

Dungeons:
— Orkhöhle zwischen Skelellen und Phexcaer: Hier gibt es einen Raum, in den man nicht mit normalen Mitteln gelangen kann. Man sollte also den Raum mit "Penetrizzel" erkunden und sich dann hineinteleportieren ("Transversalis"). Hier findet man den Angriffsplan der Orks. Man braucht ihn, um das Spiel zu beenden.

Antwort auf Rätselfrage: "Tairach"
— Kultstätte, die man auf dem Strandpfad um die Insel Hjalland findet: siehe Eliane Windenbek
— Ruine ca. 10 Meilen südlich von Thoss: Hier findet man ein Kartenstück. Achtung: Illusionswände. Diese entdeckt man, wenn man versucht, dagegenzulaufen. Man kann sie nicht wie Geheimtüren finden.
— Ruine zwischen Vilnheim und Phexcaer: Wenn man genügend Kartenstücke hat, kann man diese Ruine finden. Hier gibt's das Schwert Grimring. Achtung: Keine Schätze mitnehmen, sie sind verflucht.

Die Tür im Keller kriegt man folgenderweise auf:
1. Party teilen
2. Je eine Gruppe an einen der zwei Hebel stellen
3. "Gruppen vereinen" anklicken/anwählen
4. Beide Gruppen so drehen, daß die jeweils andere Gruppe rechts gesehen wird.
5. Hebelsymbol anklicken/Truhe öffnen anwählen.
6. Nicht den Hebel auf der eigenen Seite, sondern den im Spiegel drücken.
7. Schritte 5 und 6 mit der anderen Gruppe wiederholen.

— Goblinhöhle zwischen Felsteyn und Orkanger: nichts Besonderes.
— Verfallene Herberge zwischen Daspota und Ottarje: Im Keller gibt es eine Stelle, an der die ganze Party ohne Vorwarnung versteinert wird. Beim nächsten Versuch die Stelle umgehen und den Gegenstand, der aus mehreren Kristallen besteht, zerschlagen. Dann ist die Stelle entschärft.
— Spinnenhöhle zwischen Ottarje und Skjal: Man findet viel Araxgift, und davon sollte man auch Gebrauch machen. Ein Raum im 1. Stockwerk ist nur mit "Transveralis" zu erreichen, man muß ihn aber vorher mit "Penetrizzel" auskundschaften.+

Antwort auf die Rätselfrage: "Spinnennetz"
— Wolfshöhle zwischen Orvil und Ottarje: nichts Besonderes
— Drachenhöhle auf Runin: Man darf den Drachen ruhig befreien, er tut einem nichts. Der lange Gang im 3. Level ist ein Gag der Programmierer. SF-Leser werden die Worte des Drachen als leicht abgewandeltes SHADOWRUN — Zitat erkennen (aus : "Laß ab von Drachen").
— Mine in Oberorken: hier kann man 400 Dukaten finden.
— Stollen in Prem: nichts Besonderes
— Alte Zwingfeste in Thorwal: nichts Besonderes
— Das Geisterschiff: Man findet es, wenn man mit dem Schiff ein wenig über das Meer

der Sieben Winde segelt. Im Schiff sollte man im untersten Geschoß zuerst die Kriegerin befreien.

In einer Kiste findet man den besagten Schlüssel, die Antwort auf die Frage ist "Marbo". Im obersten Stock muß man dann den Dämon beseitigen (1-2 "Fulminictus" sollten reichen). Dann kann man das Schiff verlassen.

Tips zu Überlandreisen:

— Mit dem Schiff ist man zwar schneller als zu Fuß, man wird aber öfter angegriffen.

— Beim Rasten immer Wachen aufstellen und Kräuter suchen.

— Durch Jagen erhält man manchmal Abenteuerpunkte (nicht durch "Nahrung suchen").

— Auf dem Weg von Phexcaer zum Einsiedlersee trifft man auf Greife. Mit ihnen verhandelt man und bietet ihnen ein Pfand an, woraufhin sie eine Frage stellen. Diese ist ziemlich gemein und "Nicht-DSA-Spieler" dürften nicht auf die Antwort kommen. Sie lautet: "Rad"

— Der Einsiedler ist ein Gag der Programmierer, er hat im Spiel (soweit ich weiß) keine Funktion.

— Im Winter kann man kein Gebirge überqueren, man muß einen Umweg suchen.

— Schummeltrick, um die Reisen abzukürzen: Wenn sich auf der Strecke ein Dungeon befindet, sollte man es betreten und gleich wieder verlassen, und siehe da, innerhalb von 2-4 Stunden ist man ohne weitere Ereignisse am Ziel, ganz egal, wie weit der Weg noch gewesen wäre.

Spielende:

Um das Spiel zu beenden, braucht man folgende Dinge:

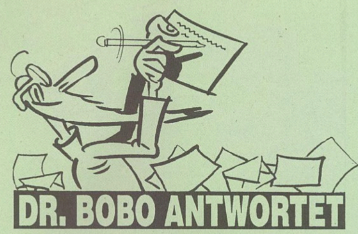
— Angriffsplan aus der Orkhöhle

— Das Schwert Grimring

Außerdem sollte man sich mit viel Gift eindecken.

Nun reist man von Phexcaer zum Einsiedlersee. Man findet die Stelle, wo die Orks sich versammeln wollen und kampiert dort.

Auf den Endkampf sollte man sich vorbereiten, indem jeder Held seine Waffe vergiftet. Im Kampf tötet man zuerst den Orkchampion (am besten mit zwei Helden angreifen — wie unfair), dann greifen die übrigen Orks an. Dank vergifteter Waffen sind sie jedoch kein Problem. Es folgt der Abspann, und man darf den Spielstand für eine Fortsetzung abspeichern.



DR. BOBO ANTWORTET

Planet's Edge

Georg Welsch aus München kommt mit drei Fragen aus dem unendlichen Weltall zurück.

1. Wie bekommt er ein größeres Raumschiff?
2. Wie öffnet sich das Tor von Rosalnothal?
3. Wo findet man Wetsuits für Nashira?

Die Antwort zu Imperium

Stevan Rankic aus Neckartenzlingen hat die Lösung für Christian Klenkes Konstruktionsproblem.

Bevor das Menü "Create Spaceship Class" aus dem "Military Menu" ausgewählt wird, muß der Planet auf dem das Raumschiff gebaut werden soll, angegeben werden. Dies geschieht mit dem "Military" Untermenü "Select Deployment Planet". Wird kein Planet ausgesucht, nimmt das Programm den Heimatplaneten als Herstellungsplaneten und dieser kann ja einen niedrigeren technischen Level haben, als zum Bau von Schiffen von mehr als 100 Gewichtseinheiten nötig sind.

Die Antwort zu Ultima 5

Jürg Eglin aus Pratteln hatte ein paar Fragen zu *Ultima 5*, die ihm Detlef Köhlers aus Lippstadt beantwortet.

1. Die Mystics haben keinen speziellen Zweck, es sind nur einfach sehr gute Waffen und Rüstungen, die man benutzen kann wie alle anderen auch. Die Mystic Armor hat den Vorteil, daß sie sehr leicht ist und auch vom schwächsten Zauberer problemlos getragen werden kann. Die Mystic Weapons finde ich persönlich dagegen nicht so empfehlenswert, da es sich nicht um Distanzwaffen handelt. Besser ist es, alle Charaktere der Party mit Magic Axes auszurüsten.

2. Jürgs Probleme mit der "Shard of Cowardice" lassen sich so lösen: Unterhalb des Dungeon Hythloth gibt es nicht nur eine, sondern etliche dieser von Bergen umgebenen Kammern. Um von einer Kammer zu einer anderen zu wechseln benutzt man einfach den "Blink"-Spell. Mit ein bißchen Geduld und einem gehörigen Vorrat an Gems und "Blink"-Spells findet man die Shard dann in einer dieser Kammern.

Die Antwort zu Chuck Rock

Gernot Blasi aus Klagenfurt kann Sven Böhme aus seiner vorzeitlichen Not helfen. Er hatte Probleme mit dem Säbelzahntiger.

Die wichtigste Regel ist: Sieh zu, daß Du ganz in der Nähe des Obermotzes bist (meist hält sich Obermotz 2 auf der oberen Plattform auf). Dann kannst Du ihn leicht mit 12 präzisen Kicksprüngen (Hebel schräg nach oben und Feuertaste drücken) erledigen. Du darfst das Säbelzahntier aber nie zur Ruhe kommen lassen! Besonders wichtig ist auch, daß Du den Obermotz auf der Plattform unter "Beschuß" hältst, denn wenn er herunterfällt, hat er genug Zeit sein Brüllen loszulassen, das Chuck für kurze Zeit erbleichen und erstarren läßt. Du kannst ihn natürlich auch unter der Plattform bekämpfen, allerdings hat Obermotzi dann mehr Raum für seine Angriffe als auf der Plattform.

Space Quest 4

Alain Draut aus Pontpierre hat nur eine kurze Frage. Er kommt als Roger Wilco nicht heil aus der Galaxy Galleria. Bei jedem Versuch macht er Bekanntschaft mit einem Laser. Wer von Euch kennt einen sicheren Ausgang?

Die Antwort zu Chaos strikes Back

Jürgen Braun aus Limburg kann Roger Wasser im "Diabolic Demon Director" weiterhelfen. Um an die Ros-Tür zu gelangen, müssen mehrere Aktionen ausgeführt werden: Zuerst mit Hilfe eines Dämons über die Pit im "DDD" gelangen und im SW die Treppe nach oben gehen. Nun einen Teleporter benutzen und die Treppe im Norden wieder nach unten gehen. Man gelangt in ein Treppenhaus, wo man durch eine Mauerlücke in den DDD sehen kann. Der Weg wird allerdings durch eine Pit versperrt. Also zuerst die Treppe runter, eines der herumlaufenden Skelette muß auf einen Teleporter gelockt und hinter die Gittertür befördert werden. Sobald man das Skelett mit einem Pfeil erledigt hat, öffnet sich die Tür. Das nun erreichbare magische Auge will den "Dexhelm" oder die "Cloak of Night" gezeigt bekommen. Zurück ins Treppenhaus, den nun erreichbaren Wandschalter betätigt, schließt die Pit und öffnet somit den Zugang zum DDD und den Gang nach links. In diesem Gang müssen vier Wandschalter betätigt werden, um einen Teleporter auszuschalten. dahinter befindet sich die gesuchte Emerald-Tür mit der Bezeichnung ROS.

Krusty's Fun House (Mega Drive)

Andreas Schröder aus Berlin tötete alle Mäuse und sandte uns seine Paßwörter.

WHOAMAMA
FLANDERS
BROCKMAN
SIDESHOW

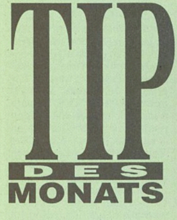




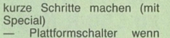
Die Sommersonne hat das Zeitliche gesegnet und wir schleppen unsere müden Knochen langsam gen Softwareladen, um uns für die kalten Monate mit Modulen einzudecken. Wir freuen uns schon auf die Weihnachtszeit, in der die berüchtigte und trotzdem noch nie dagewesene Spielewelle '92 angerollt kommt. Natürlich wird im Winter mehr geknobelt und ausprobiert als in den schöneren Jahreszeiten und so dürft Ihr Euch auf jede Menge heißer Tips, Tricks und Lösungen freuen. Nebenbei noch ein riesengroßes "Dankeschön" an alle, die mit bewundernswertem Eifer Ihre Tips auf Diskette im Word- oder "Normaltext"-Format eingesandt haben. Es gibt einfach nichts schöneres, als einen Tip, der nicht abgetippt werden muß. Kleine Cheats und Paßwörter sind natürlich kein Problem — ellenlange Lösungen lassen sich von Diskette jedoch wesentlich leichter bearbeiten und werden natürlich auch lieber genommen. So probiert denn also aus was das Zeug hält und zeichnet ab und zu auch mal schöne Karten von Eurem Lieblingsspiel. Übersichtliche Karten erleichtern besonders Anfängern den Einstieg in ein Spiel und sehen zudem nett aus.

Petri Heil und immer eine Handbreit Strom im Netzteil wünscht Euer

Kurt



TIP DES MONATS



Prince of Persia (Super NES)

Der 500 Mark teure **Tip des Monats** ist da: Paßwörter und Lösungshilfen zu sämtlichen knackigen *Prince-of-Persia*-Levels sandte uns Dieter Buchmüller aus Weisweil. Das Geschicklichkeitsspektakel um den persischen Thronfolger sollte nun auch Anfängern keine großartigen Probleme mehr bereiten.

Zuerst ein paar allgemeine Tips:
— Zwischen den Fallbeilen oder vor Abgründen immer kurze Schritte machen (mit Special)
— Plattformschalter wenn möglich zudecken
— wenn sich der Gegner beim Kampf bewegt sofort zustechen und gleich nachsetzen

Level 1:
Zuerst links unten das Schwert holen. Dann nach rechts zum Tor gekämpft und weiter geht's in...

Level 2 — JIGEIPL:
Das Tor befindet sich hier links oben.

Level 3 — QTK5IEZ:
Zuerst den Zaubertrank rechts unten einsacken. Nun zum Plattformschalter rechts oben und mit Sprungtiming durch die Gittertür. Einfach nach links zum Tor und weiter in...

Level 4 — RNYEACA:
Anfangs nach rechts oben. Dann nach links oben zum Zaubertrank und nach unten zum Tor.

Level 5 — A3FQK6A:
Zuerst nach links, dann nach rechts (durch den oberen Spiegel springen). Nun zurück zum Tor und weiter geht's in...

Level 6 — JOHQ5NE:
Wieder mal nach links, dann nach rechts oben durch die Decke (die Amazone wartet schon). Zu guter Letzt nach rechts zum Tor und wieder ist ein Level geschafft.

Level 7 — A2VW55L:
Erst nach rechts, dann nach links oben zum Tor und auch Level 7 ist geschafft.

Level 8 — JNZYKXE:
Anfangs nach links oben zum Zaubertrank (Geheimwand). Nun nach rechts oben (kurz vorher nach unten) und zum Schluß nach rechts zum Tor.

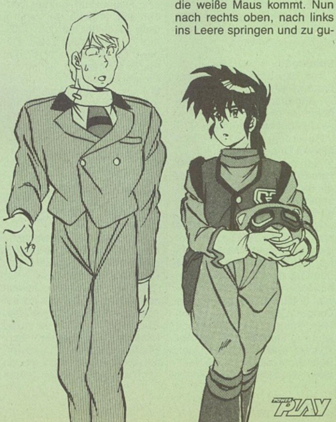
Level 9 — IU3TQT4:
Zuerst nach links und beim Schatten nach unten fallen lassen (Level gelöst).

Level 10 — JUE2IKW:
Zuerst einmal kräftig festhalten. Dann nach rechts oben zum Tor und ab in...

Level 11 — YNS2KRE:
Zuerst sollte in diesem etwas verzwickten Level nach rechts gerannt werden. Mit Hilfe der Plattform laßt Ihr Euch nach unten fallen. Nun nach unten und nach rechts zum Tor.

Level 12 — ZBA65HP:
Das "Carl-Lewis-Level". Nach rechts oben durch die Decke, dann nach unten, nach links oben zum Zaubertrank und nun nach unten schweben. Jetzt Augen zu und nach rechts zum Tor durchbrechen.

Level 13 — UK6JI4J:
Nach links, nach rechts wenn der Zauberer den Weg versperrt und dann warten bis die weiße Maus kommt. Nun nach rechts oben, nach links ins Leere springen und zu gu-



Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bübl, Cornelia Pflanzer
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Gremlin Graphics

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 90 06-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 071 32/385-263, Telefax: 071 32/65 63
Jahresabonnement Inland DM 69,60 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/64 38 66, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/51 91 31, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,- , in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-1 00

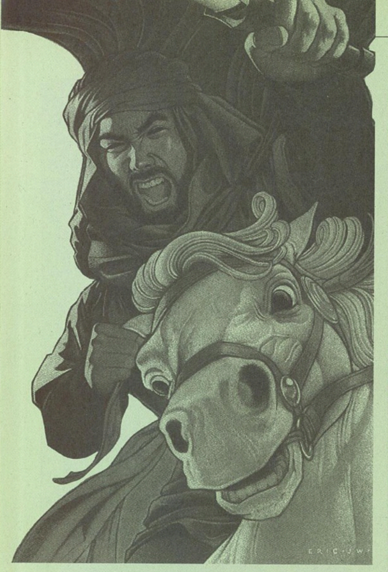
Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München: Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754



Inserentenverzeichnis



ter Letzt über den Wasserfall zum Tor gelangen.

Level 14 — VCDDILG:
Mal wieder nach links, dann nach rechts oben und wieder nach links (Plattformschalter beim Tor nicht vergessen). Achtung,der Zaubertrank zaubert falsch. Nun nach unten zum Tor.

Level 15 — UPPBCJ6:
Nach rechts unten zur Warp-Tür (den roten Wächter nicht nach unten drängen). Nun nach oben und ins Leere springen. Die rechte Warp-Tür führt zum Zaubertrank (Geheimgang), die linke zum Plattformschalter (wenn der Zauberer den Weg versperrt, kann der Schatten über die Magische Brücke helfen, falls man Freundschaft mit ihm schließt).

Level 16 — ZDNPYNQ:
Zuerst nach rechts oben, dann nach links (und immer langsam).

Es wartet Götz von Berlechingen.

Level 17 — U535JBC:
Nichts weiter als sich immer schön ducken und auf das Fallobst achten.

Level 18 — FIGWRXJ:
Nach links, nach rechts oben (Magiefelder und Schalter zudecken). Nun muß Carl Lewis den Weltrekord brechen, aber erst an der Gittertür festhalten. Dann nach links unten zum Zaubertrank, nach rechts oben und wieder wartet Götz von Berlechingen.

Level 19 — 3P3URY6:
Welche Plattform gehört zu welchem Gittertor? Unten anfangen, dann nach rechts oben und weiter nach links (die Wächterschar lauert schon).

Level 20 — N4OMPPM:
Auf zum Finale, der Bösewicht kämpft persönlich (nach 19 Level kein Problem mehr).

Die Geliebte ist gerettet, das Königreich jubelt und wir fangen, weils so schön war, noch einmal von vorne an!

Legend of the Mystical Ninja (Super NES)

Wer im neunten Level anfangen will, sollte folgende Paßwörter von Marco Wannenmacher aus Friedrichshafen zu Rate ziehen. Zuerst gebt im Logbook Entry Paßwort 1 ein. Nun einfach Paßwort 2 drüberpinseln und Ihr befindet Euch

6♥KjG RVGG! yBgMR
%ΔG:: v>G=♥ GRPG♥
?

Zuerst Paßwort 1 eingeben...

rzT$> L1>X9 q+TDΔ
ZR>?? q / >zD >ΔH>z
:

...dann Paßwort 2 drüberschreiben

mit Kid Ying im neunten Level. Drückt Ihr auf den A-Button des zweiten Pads, ist auch Dr. Yang im Spiel. Nun dürften eigentlich alle Probleme verflogen sein.

Track Meet (Game Boy)

Alle Paßwörter zum abgedrehten Sportspektakel *Track Meet* sandte uns Stefan Häsler aus Kirchberg in der Schweiz zu. Wer jetzt noch den flinken Jack besiegt, darf sich am Abspann erfreuen. Viel Spaß!

Swammi Pastrami
Code: MVCBCTNB
Kenichi Katana
Code: KTMBQHRM
Irwin B. Cheetin
Code: GFRBLCSR
Jack Strop
Code: TNTBKKFT

Thunderforce IV (Mega Drive)

Wer mit Tecnosofts Ballerorgie *Thunderforce IV* nicht zurechtkommt sollte sich den kleinen Player's Guide von Michael Tendera aus Berlin etwas genauer anschauen. Die Tips gelten nur für den "Easy"-Modus — das Option-Menü erscheint nach Drücken von A, B, C und Start (gleichzeitig).

Level 1: Strite Sobald Ihr ins Wasser eingetaucht seid, erhaltet Ihr unten "Free Way". Danach das Extraleben in der Mitte des Bildschirms holen. Nach dem zweiten Auftauchen des Schiffs, bleibt Ihr am besten immer ganz links oben. Beim Endgegner ganz links bleiben und seinem hervorschnellenden Schwanz nach oben ausweichen. Immer fleißig auf die blinkende Kugel ballern und dieser zum Schluß ausweichen.

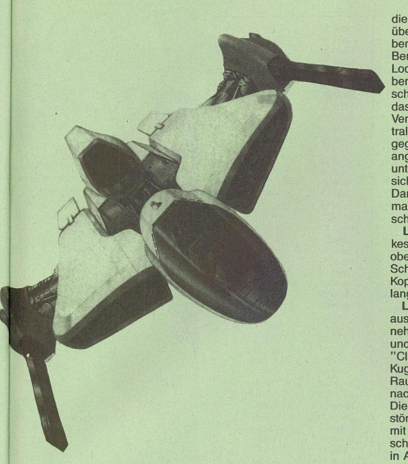
Level 2: Ruin Dieser Level sollte als zweites gewählt werden, da Ihr hier den "Hunter" erhaltet. Am besten schießt es sich hier in der Mitte. Dem Endgegner zuerst die Kanonen abfackeln und dann in der Mitte bleiben und draufhalten.

Level 3: Air Raid Hier ausschließlich den "Hunter" benutzen. Bei der Hochgeschwindigkeitseinlage gibt's am Schluß im oberen Drittel ein Extraleben zu ergattern. Den Endgegner einfach mit "Hunter" wegblasen oder immer zwischen "Blade" und "Rail Gun" hin- und herschalten.

Level 4: Daser Benutzt auch hier, falls noch vorhanden, den "Hunter". Oben gibt's die meisten Gegner, die zudem noch die kleinen Geschütze fallen lassen. Den Zwischengegner immer an der Kugel treffen. Ab und an schießt er sie ab — dann nach oben oder unten ausweichen. Beim Endgegner zuerst den unteren Teil (Raketensilos etc.) mit "Blade" zerstören. Wenn Ihr unter ihn kommt auch mal "Free Way" benutzen.

Level 5: Zu Beginn die "Claws" und "Snake" nehmen. Ab und an tauchen Raumschiffe auf, die mit Euch ballern. Mit "Free Way" die Kanonen des Raumschiffs zerstören. Am Bug des Raumschiffs schnappt Ihr Euch die oben rechts erscheinenden "Claws" und dann das Extraleben (Bug anschießen). Die Laserstrahlen an der Unterseite treffen Euch nicht. Dem Endgegner lediglich ausweichen. Er verschwindet nach einiger Zeit.

Level 6: Ganz unten zuerst



die "Free Way" nehmen, dann über den Hügel und unten bleiben. In den nun folgenden Berg hineinfliegen (!). In einem Loch findet Ihr Waffen und Leben. Nun die "Rail Gun" freischießen und noch oben, um das Schild einzusacken. In der Verengung ganz oben das Extraleben einsacken. Den Endgegner mit "Thundersword" angehen, um den oberen und unteren Teil zu zerstören. Vorsicht vor den gelben Bällen. Danach den mittleren Teil zweimal mit "Thunder Sword" zerschießen.

Level 7: Unten gibt's "Snakes", danach wieder nach oben. Ganz oben lauern zwei Schilde. Den Endgegener am Kopf treffen und er lebt nicht lange.

Level 8: Das Level besteht aus zwei Etagen. Zu Beginn nehmt Ihr entweder das "1up" und "Hunter" oder unten die "Claws" und das "Blade". Die Kugel ist recht einfach. Im Raum mit den Walkern zuerst nach links vor die erste Röhre. Die ersten beiden Röhren zerstören. Dann nach links unten, mit "Blade" die Walker abschießen. Nun die letzte Röhre in Angriff nehmen. Den nächsten Endgegner zuerst aus nächster Nähe mit "Thunder Sword" beharken. Ist er noch nicht tot, mit "Blade" weitermachen. Beim Rampengegner links stehenbleiben und warten, bis er sich beruhigt hat. Nun mit "Thunder Sword" angreifen. Sollte er nach dieser Attacke noch leben immer über ihm die Seiten wechseln. Fliegt nach dem Ausgang hoch und in das Loch (nur mit Schild!). Dem Endgegner zuerst die Arme mit "Thunder Sword" abschießen (grau-blaue Stellen) oder sich rechts über seinen oberen Arm stellen und von dort aus ballern. Beim folgenden Kokon auf die Fliegen achten und ihn mit "Thunder Sword" vermöbeln. Immer oben stehenbleiben.

Level 9: Vorsicht — Der Seestern zieht Euch nach unten. Die Kugelwände anschießen und sofort durchfliegen. Bei dem handähnlichen Gegner nach vorne und dann nach oben fliegen. Hier befindet sich ein Extraleben. Scrollt der Bildschirm vertikal, mit 25 Prozent Geschwindigkeit um die Wände düsen. An der Abzweigung unten entlangfliegen und das Schild nehmen. Dem Endgeg-



ner zuerst die Laserkanonen von hinten abschießen. Dann die rot-gelbe Kugel in der Mitte angreifen. Nach kurzer Zeit blinken in den Klauen zwei Kugeln. Sie künden vom baldigen halbkreisförmigen Schuß: Nun schnell über den Gegner fliegen. Schießen die Klauen nach einiger Zeit mit einem Feuerstrahl, immer nach rechts unten ausweichen und ihn dann von vorn beharken.

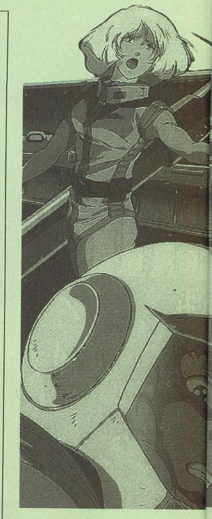
Level 10: Immer links oben bleiben. Kommen die roten Schüsse vom ersten Gegner geflogen, schnell nach links unten flattern. Dann wieder nach oben. Verschwindet der Roboter beim großen Laser nach unten, flink nach oben fliegen. Nach dem Schuß den Laser beharken. Erscheint der Roboter wieder, nach links und ausweichen.

Der letzte Gegner ist recht einfach: Links stehenbleiben und das Mittelstück zerstören. Nun die rechte Seite angehen. Kommt er auf Euch zu (er holt Schwung), einfach nach unten. Teilt sich die weiße Kugel, schießt lediglich auf die ganz linke. Nun sollte diese schlappmachen, der Gegner löst sich auf und Ihr genießt die Endsequenz.

Slider (Game Gear)

Die von Philipp Pfeifroth aus Grebenhain erspielten *Slider*-Codes wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten.

Level 02:	AJAJ
Level 03:	JJJL
Level 04:	AACC
Level 05:	JALE
Level 06:	AJCL
Level 07:	JJLN
Level 08:	CAAC
Level 09:	LAJE
Level 10:	ACAC
Level 11:	JCJE
Level 12:	ALAL
Level 13:	JNJN
Level 14:	ACCE
Level 15:	JCLG
Level 16:	ALCN
Level 17:	JLLP
Level 18:	CCAE
Level 19:	LCJG
Level 20:	AAEE
Level 21:	JANG
Level 22:	AJEN
Level 23:	JJNP
Level 24:	AAGG
Level 25:	JAPI
Level 26:	AJGP
Level 27:	JJPB
Level 28:	CAEG
Level 29:	LANI
Level 30:	ACEG
Level 31:	JCNI
Level 32:	ALEP
Level 33:	JLNP
Level 34:	ACGI
Level 35:	JCPK
Level 36:	ALGB
Level 37:	JLNP
Level 38:	CCEI
Level 39:	LCNK
Level 40:	AEAE
Level 41:	JEJG
Level 42:	ANAN
Level 43:	JNJP
Level 44:	AECG
Level 45:	JELI
Level 46:	ANCP
Level 47:	JNLB
Level 48:	CEAG
Level 49:	LEJI
Level 50:	AGAG
Level 51:	JGJI
Level 52:	APAP
Level 53:	JPJB
Level 54:	AGCI
Level 55:	JGLK
Level 56:	APCB
Level 57:	JPLD
Level 58:	CGAI
Level 59:	LGJK
Level 60:	AEEI
Level 61:	JENK
Level 62:	ANEB
Level 63:	JNNP
Level 64:	AEGK
Level 65:	JEPM
Level 66:	ANGD
Level 67:	JNPF
Level 68:	CEEK
Level 69:	LENN
Level 70:	AGEK
Level 71:	JGNM
Level 72:	APED
Level 73:	JPNF
Level 74:	AGGM
Level 75:	JGPO
Level 76:	APGF
Level 77:	JPPH
Level 78:	CGEN
Level 79:	LGNO
Level 80:	EAAE
Level 81:	NAJG
Level 82:	EJAN
Level 83:	NJJP
Level 84:	EACG
Level 85:	NALI
Level 86:	EJCP
Level 87:	NJLB
Level 88:	GAAG
Level 89:	PAJI
Level 90:	ECAG
Level 91:	NCJI
Level 92:	ELAP
Level 93:	NLJB
Level 94:	ECCI
Level 95:	NCLK
Level 96:	ELCB
Level 97:	NLLD
Level 98:	GCAI
Level 99:	PCJK

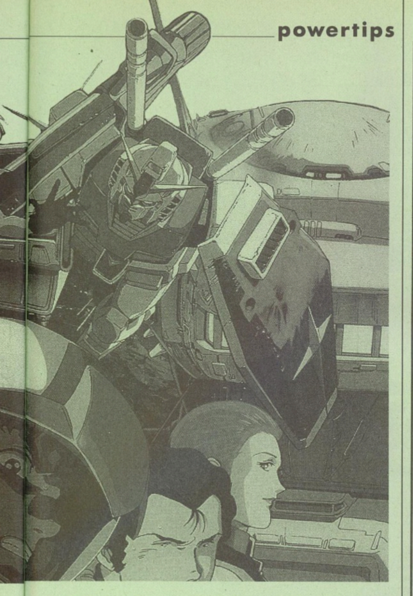


Sim City (Super NES)

Einige Hilfen und Tricks für alle SNES-*Sim-City*-Architekten schickte uns Harold Gutch aus Regensburg.

Tricks: Um Flughäfen, Häfen und/oder Stadien zu verkleinern, ohne ihre Wirkung zu verringern, muß man ein Flugzeug, das gerade über einen Flughafen, Hafen oder über ein Stadion fliegt, per "Disaster"-Icon und "Airplane Crash" abstürzen lassen. Das daraus resultierende Feuer wird einen Großteil des Flughafens (oder ähnliches) verbrennen, so lange jedoch noch ein Teil des Gebäudes erhalten bleibt, wird es seine Wirkung beibehalten. Um "Residen-





tial"-Grundstücke zu verkleinern, um beispielsweise Platz für ein Stadion zu schaffen, muß man einfach kleine Teile des Grundstücks "wegbulldozern". Außerdem kann nun dieses Grundstück nicht mehr in etwas anderes, beispielsweise ein Krankenhaus verwandelt werden.

Zusätzliche Geschenke von Dr. Wright:

— eigenes Haus: Man erhält es, sobald Man aus dem Dorf eine Stadt mit 2000 Einwohnern gemacht hat.

— Bank: Man erhält eine Bank, wenn Man 10000 Einwohner und weniger als $2000 hat. Man kann sich nun $10000 über eine Laufzeit von 21 Jahren ausleihen. Die Schulden werden einem nicht erlassen, wenn man die Bank einreißt.

— Zoo: Wenn man 10000 Einwohner hat und ein Stadion baut, bekommt man die Gelegenheit einen Zoo zu bauen. Man kann einen weiteren Zoo bauen, sobald man 3 Stadien hat. Wenn die Bedingungen geschaffen sind, kann es jedoch mehrere Monate dauern, bis einem der Zoo angeboten wird.

— Polizei- und Feuerwehrhauptquartier: Sobald Ihr 6 Polizei- oder Feuerwehrstationen gebaut habt, bekommt Ihr das dazugehörige Hauptquartier. Das Hauptquartier hat eine größere Reichweite und bietet mehr Schutz als die normalen Stationen.

— Windmühlen: Sobald sich 150 Einheiten entwickelt haben, bekommt man eine Windmühle. Bei 500 Einheiten gibt's eine weitere.

— Bibliothek: Sobald Ihr 3 Schulen erbaut habt, bekommt Ihr eine Bibliothek.

— großer Park: Habt Ihr 300 Parkeinheiten errichtet, bekommt Ihr einen Park, von denen man 3 besitzen kann.

— Bahnhof: Wer 50 Schieneneinheiten gelegt hat, darf einen Bahnhof bauen. Bei 300 Einheiten kommt ein weiterer Bahnhof hinzu.

— Ausstellung: Wenn man 50000 Einwohner, einen Flughafen und einen Hafen hat, darf eine internationale Ausstellung eröffnet werden.

— Miniaturstadt: Wenn man 50000 Einwohner hat, kann eine kleine Modellstadt gebaut werden.

— Brunnen: Wenn die Stadt ihren 50. Geburtstag feiert, bekommt man die Gelegenheit einen Brunnen zu bauen.
— Wasser zu Land: Wenn man nur noch 150, 100, 50, oder 30 unentwickelte Einheiten hat, kann man eine 3 x 4 Einheiten große Fläche Wasser in Land verwandeln.

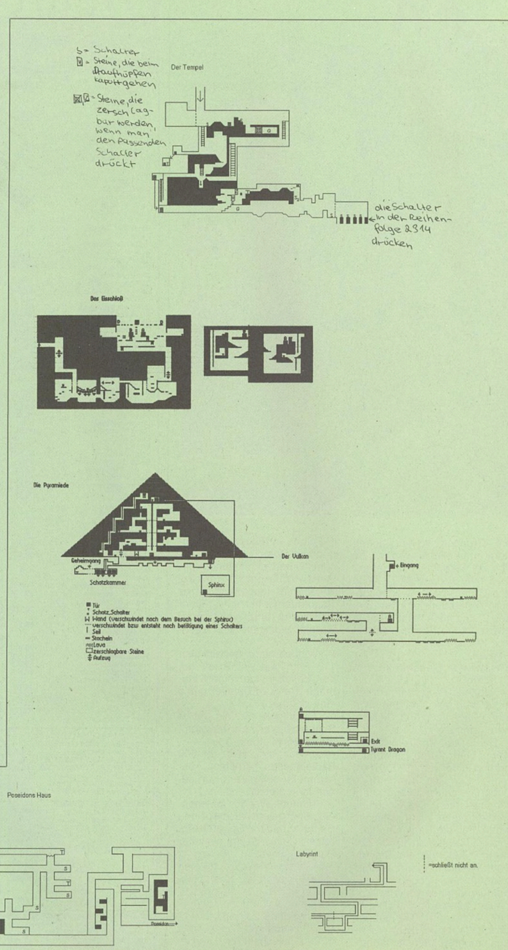
Keine Kosten für Straßen, Polizei und Feuerwehr:

Wenn Ihr einen gespeicherten Spielstand ladet, muß bis zum Ende des Jahres nichts für Straßen, Polizei und Feuerwehr gezahlt werden. Wenn man also im Januar eines Jahres speichert und den Spielstand wieder lädt, hat man eine Menge Geld gespart, und kann z.B. die Steuern zum Ausgleich senken.

Wer jedoch noch mehr Geld haben will, der sollte vor Ende des ersten Jahres alles ausgegeben haben. Sobald nun der Kosten-Bildschirm erscheint, sollte man den linken Taster (L) drücken. Jetzt geht zurück in das Spiel (immer noch auf L) und wieder in den Kosten-Bildschirm. Das "Go With The Figures" sollte sich in "Gro With The Figures" umgeändert haben. Jetzt erhöht Ihr alle Funding Levels auf 100 Prozent und verlaßt den Bildschirm. Wenn jetzt der linke Taster (L) losgelassen wird, warten, bis die Stadt Geld ausgibt und Ihr habt nicht mehr $0, sondern $999 999. Das dürfte doch wohl fürs Erste genügen.

Wonderboy 5 (Mega Drive)

Hilfreiche Karten zum Mega-Drive-Märchen *Wonderboy 5* kommen von Matthias Schmeißer und Johannes Grundherr aus Krailling. Allzu schwer sollte die Saga um Segas Wunderjungen jetzt nicht mehr sein.



POWER PLAY KLEINANZEIGEN

K O N T A K T



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Januar-Ausgabe** (erscheint am 9. Dezember '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 2. November '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Februar-Ausgabe '93** (erscheint am 13. Januar '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. C 128, Floppy 1541, Mon. 1802, für 600 DM, Datasette, Spiele 80 DM, Interface für C64 Drucker, massig Zub. zum C128. Tel. 09092/1754 Martin

Strategie SSI, SSG und div., habe Gettysburg, Storm Accors Europe, Shilo usw. Tausche und verk., suche Rebel Charge At Chickm. Tel. 06824/1268 Markus ab 16 h

Verk. C 64 II, Floppy II, 50 Disks mit Games + 64er Mag., Bücher, 2 Joysticks, Diskbox, NP 780 DM für 500 DM, alles erst 1/2 Jahr alt. Tel. 08362/6214 Enrico

Verk. C 64 Interface für Seikosha SP 1900 für 45 DM (NP 100 DM) schreibt an: Mirko Hainke, Am Anger 26, Unterwirbach O-6821

C 64 II, I Floppy 1541 I, 1541 II, 1581 neu Mon. 1802 Drucker/MPS 1230 Diskbox, 6 St. voll von über 500 Orig. Geos Geo R. Mastertext, Master B. Action Rep. III. 1750 DM. Tel. 02088/46018

Boulder Dash, Boulder Dash Freaks aufgepaßt! Riesen Überraschung, auf die Ihr schon Jahre gewartet habt. Folgende Nr. wählen. Tel. 05681/3357

Verk. für C 64 37 Orig. für nur 250 DM. NP 800 DM, suche Manhunter 1, New York Orig., zahle 20 DM (MS-DOS Vers.) Tel. 09973/9985 ab 18 h

Verk. Geos Mouse Set für 25 DM, 3D-Zeichenprg., Giga-Cad Plus 30 DM, Spiele: Wizardry V, Castle Master, The Magic Land je 30 DM ab 18 h. Tel. 08741/1024 Marcus

Verk. orig. Spiele: Slain, Beyond Dark, Castle je 10 DM, Chuck Yeagers, Aft, Star Flight je 15 DM ab 18 h. Marcus Tel. 08741/1024

Verk. für je 25 DM die Orig. Bundesl. M., Tie Break, Stunt Car Racer, Kick Off II, Lettrix, schreibt an: W. Frank, Kirchfeldring 19, 6822 Attlussheim

Verk. für je 25 DM die Orig. Game Set and Match I + II, Volleyball, Bozuma, M. Revenge, The 3 Stooges., G. Mot-Shot. Write to: W. Franke, Kirchfeldstr. 19, 6822 Altlußheim

Verk. C 64 II, Floppy 1541, Mon. 1802, Datasette, 2 Joystick, Final C. III, 10 Orig. Spiele, C-64, Bücher für VB 600 DM. Andreas Horn, Lindenstr. 16, O-2440 Schönberg. Tel. 038828/235

Verk. meinen C64, Floppy 1541 II und Zub., für 600 DM VB. Tel. 02955/369 ab 19 h Mo-Fr. Außerdem eine IBM-Tastatur für 50 DM + 2 Mon. für je 80 DM VB.

Verk. C 64 mit mehreren Disks zu einem supergünstigen Preis! Verp. & Gebühr inbegriffen. Ab 18 h. Tel. 07031/603909 Thomas verl.

Verk. Mon. Commodore 1802 und Drucker Citizen 120 D für C64 für nur 650 DM. Michael Köck. Tel. 089/8411744

Österreich. Verk. C128, Farbmon. CM 8802, Floppy 1541, Drucker Star LC10, Geos, Spiele. Schuh Gernot, Tel. Ö-05573/2516

Verk. Zak MC Kracken 65 DM, Maniac Mansion 35 DM, Suche: SSI's (auch für PC). Malsbenden Andre, Keltenstr. 15, 5176 Inden. Tel. 02465/1303

Suche Orig. Adventures und Rollenspiele für C64 Disk. Bevorzugt dt. Ver. (z.B. Turrican, Wasteland, Ultima). Conraths O., Nachtigallweg 82, 5900 Siegen

Verk. kpl. 64er Anlage mit viel Anwender Software + Spiele (Orig.), NP 5000 DM, für 1250 DM (VB). M. Zanger, Amselweg 1, 6251 Beselich 2

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, 2 Diskboxen, Turbo-Modul, 100 Disks mit ca. 250 Spielen, 2 Joysticks, alles 100 % o.k. für nur 399 DM. Tel. 08807/6670 Dirk

Infocom: Suche für C64 Enchanter, Spellbreaker, Hitchiker, Planetfall u.a., Zahle Höchstpreise für Orig. Maxim Szenessy. Tel. 04122/53378

Verk. 128 + Drucker + Floppy + 11 Orig. Spiele für 699 DM. NP über 1500 DM. Florian Eiber, Mitterweg 26, 8033 Krailling

Verk. C 128, Fl. 1571, 1541, Datasette, Sound Sampler, 3 Diskboxen, über 40 Orig. wie: Turrican II, Dragon Wars, Gunship VB 500 DM. Tel. 09843/1279

Verk. C 64 Games, North & South, Indy, Ninja III, Ninja II, Nightbreed, Dick Tracy, Turtles, Mig 29. Stefan Brückner, Grundermühle 2, 5090 Leverkusen 3. Tel. 02171/30678

Kaufe Rollenspiele. Times of Lore, Battle Tech, Moebius, 2400 AD, Nippon, Rogue, Alt. Real, The Dungeon, Gemstone Warrior, Reals of Darkness, Shadowkeep. Carsten. Tel. 05832/305

C64 def. 40 DM, Spiele auf Kass. z.B. Castle Master + Ghostbuster, Frankie g.t. Hollyw., Fugger, BB, Microprose Soccer. M. Tüshaus, Wakelkamp 18, 4280 Borken 1

Verk. C 64 II, Farbmon., Floppy, Final C. III, ca. 130 Disks, 15 Bücher, 2 Joys, 1 Maus, 50 C 64 Mag., 1984-1987, 1 Orig. Spiel, 6 Module. VHB 600 DM. Tel. 02174/4421

Verk. C 128 D, Ultima 6, Joysticks, Zub. 400 DM. Tel. 07942/8102 ab 17 h

Verk. C 64 mit ca. 50 Spiele, 1 Joystick, 3 Bücher, Floppy neu, mit Musikprg., alles für nur 350 DM. Tel. 05603/5224 von 15-19 h

Suche Rollenspiele Orig.: ST I + II, Centuri All., Bad Blood, The Standing Stones, SSI Oldies, Mars Saga, Sentinel Worlds u.a. Tel. 06597/2645 Joachim

Suche billig Drucker und Geos 1.2 : Biete div. Anwenderprg., etliche Spiele. Buch u. Hardwarebasteleien. Bretschneider Steffen, T.-Neubauerstr. 16, O-2560 Zwickau

Verk. Floppy 1541 2/x2 je 80 DM, C 64 2/100 DM, C64 I 80 DM, Drucker MPS 801 100 DM, Mon. 14" 50 DM, 10 Orig. Spiele je 35 DM (3D Constr. Kit). Tel. 07309/7771

Verk. C128 + Floppy 1541 II, Drucker, 2 Joysticks, ca. 80 Disks. HB, 550 DM VB. Tel. 07771/4659 Sascha

Verk. C 64/2, Floppy 1541, nw. 30 Disks mit Spielen u. Prg., 1 Diskbox, 1 Profi-Joystick. Spiele wie z.B. Rolling Ronny, Maniac Mansion für 500 DM. Tel. 06032/1883

Verk. C64/2, Farb-Mon. 1802, Floppy 1541 II, 2 Joysticks, viel Zub., 200 Spiele, auch einzeln abzugeben. Tel. 02104/48576

Verk. C 64, 1541 II, 64 Disks inkl. Diskettenbox, Joystick, Abdeckungen für Tastatur, Floppy, Preis 350 DM. Tel. 07152/41987 Melanie

Super Preise: Spiele Orig. verp., Nightdawn 20 DM, Dark Fusion 25 DM, Startrash 20 DM, Led Storm 45 DM, weitere Spiele vorhanden. Tel. 02104/48576

Verk. C 64 II mit Floppy, Farbmon., Final C. III, Handyscanner, Drucker, 100 Disks, mit Maus und Joystick für 800 DM. Tel. 02983/1540

Verk. für C64 für je 20 DM: Winzer, Invest, The Untouchables, Sim City, Transworld. Tel. 09952/1371 Daniel

Verk. The Pawn, Guild of Thieves (auf Wunsch mit Lösung). Sowie Gauntlet Teil 1 und Spindizzy. Alle je 15 DM. Tel. 07195/72700

Habe viele Orig. zum Verkauf! Günstig. Fordert eine Liste bei mir an und legt 1 DM in Briefmarken für RP bei. Harald Höfler, Waldstr. 6, 8566 Weißenbrunn

Verk. Orig. Spiele, PD-Soft zu Super Hammerpreisen, kostenl. Disk mit Liste und Demos. Bei T. Siedenberg, Tannenweg 11, 3160 Lehrte 5

Verk. Orig. Star Fleet 1-10 DM, Summer Olympiad 15 DM, The Muncher 35 DM, The Baby of Can Curu 8 DM, Bundesliga Manager V 2.0 dt. 40 DM, 100 % o.k. Tel. 02642/21773

Verk. orig. Spiele: Disk Strike Fleet, Ghostbuster II, Butcher Hill je 30 DM, Stealth Fighter 40 DM, Cass: Hostages, R.S. Rising je 15 DM u.v.a. Spiele. Tel. 05126/8242 Christian

Verk. C64, ca. 70 Disks, Diskbox, Joysticks für 350 DM. Tel. 08362/37802 18-21 h

Verk. C 128, Drucker, PPG 313L, Interface, ca. 95 Disks, 2 Joys, div. Zub., 600 DM, Segamega: A. Wonderboy V 60 DM, E. Shining 70 DM, Phantasystar 75 DM. Tel. 02295/6014 Daniel

C64, Floppy, Bildschirm 1802, 2 Diskboxen mit ca. 150 Disks und 1 Joystick für VB 650 DM. Tel. 0241/602635, 5100 Aachen. Benediktinerstr. 12

Verk. C 128, Fl. 1571, 1541, Datasette, Sound Sampler, 3 Diskboxen, über 40 Orig. wie: Turrican II, Dragon Wars, Gunship, VB 500 DM. Tel. 09843/1279

Verk. Winter O., Street Machine und Dambusters, Danger Freak, Suicide Voyage je 5 DM, Morpheus, Rolling Ronny je 30 DM, alle orig., 100 % o.k. Tel. 02642/21337

Verk. C 64 II, Floppy 1541, mit 10 Orig. Spielen, z.B. Maniac Mansion, Zak MC Kracken, Last Ninja II, Times of Lore usw. zus. 300 DM. Tel. 07843/2381

Sammler kauft und verk. 64er Spiele von 1981 bis heute! Auch Tausch. Suche Floppy 1541 II, Final C. III. Tel. 0241/161223 Kurt

C 64 II, 1541 I, Mon., MPS 1230, 100 Disks, 2 Boxen, 2 Joys, 4 Orig., u.a. Ultima VI, für 750 DM. Tel. 02273/3376 Kerpen-Horrem, Dirk Huypen, Höhenweg 28, 5014 Kerpen 1

Amiga

A 2000 B inkl. Zub., A 2000 + Mon. + HD 85 MB / Xpert, Controller, mit 8 MB Option, Zub. Bücher: PD's + Spiel, Joystick, etc. für VB 1800 DM. Tel. 02173/80891

Verk. Orig. Spiele: A 320 Airbus 60 DM, Bundesliga M. Prof., Tor Team Ed. 50 DM. Tel. 0209/611329 ab 19 h

Verk. für Amiga nur zus. M1 Tank Pl., F-19 Stealth, F-15 II, Eagle 150 DM. A 320 + Red Baron + Chuck Y. Alter 130 DM. Microprose Grand Prix + Castles + Red Storm R. 140 DM. tel. 0251/80304

Verk. für Amiga nur zus.: Birds o. Pr., Battle o. Br., Blue Max 130 DM, Starflight + Star Fl. II, M. 110 DM, Midwinter II, Flight Sim II 70 DM, Indy III, Maniac M. 65 DM. Tel. 0251/80304

Verk. A 500, Mon. 1084, 1 MB, 2 LW, orig. Spiele, 150 Disks, 1 Joy, Mouse, Box, Viruskiller, Bücher u. viel Software. Textverarbeitung. Tel. 05069/3965 Uwe Höpfner

Ca. 100 Orig. Spiele und Anwenderprg. Bj. bis 91, von 14.90 bis 29.50 DM zu verk., bitte kostenlose Liste anfordern. Tel. 04191/4320 ab 18 h

Verk. Amiga Orig. 1a Zustand, Listen mit Spielewünsche und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga Orig. 1a Zustand, Listen mit Spielewünsche und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. A 500 + Farbmon., Spiele, Anwenderprg., Maus, Joystick, Fachbücher. Alles Top Zustand. VHB 850 DM. Tel. 07121/405007

A 500, Mouse, HB, Disks, Diskettenbox, sehr gepflegt, ca. 1 Jahr alt, 490 DM. Speichererweiterung 60 DM. Tel. 06375/5342

Verk. Orig. Dune kpl. 60 DM, Spiderman, E-Motion und Esp. je 10 DM, Christian Hain. Tel. 04141/63429 von 20-21 h

Amiga-Orig. Bundesliga M. Prof. 50 DM, Vikings f. of Conquest 55 DM, Transworld, North & South, Lords of the Rising, Sun und weitere 30 Orig. Prg. Tel. 02256/3143

Verk. Orig.! Preise zwischen 10 und 55 DM. Gratisliste anfordern bei: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz. Tel. 09231/4204 ab 17-20 h

Verk. günstig! Elite 0 DM, Player M. 40 DM, Infestation 40 DM, Corporation 35 DM, Dragonflight 40 DM, Falcondisk 30 DM. Tel. 04821/71541

Verk. günstig Dungeon Master 40 DM, Dungeon Master II 35 DM, Indiana Jones III 40 DM, Shadowlines 40 DM, Eye of the Beholder 40 DM. Tel. 04821/71541

Verk. Superbase II, Documentum, Datamat, Amiga Basic, Disk, Soundtracker, Buch zu Superbase, Das Musikbuch, Beckertextbuch, Aufsteigerbuch, Elite. VB 0921/41624

Verk. Formula 1 GP, Utopia, Mad TV, Elite, Lemmings, Railroad T., Robin H., APB Flight II, It came, Imperium, Spindizzy, Worlds, Das Magazin u.v.a. VB 0921/41624

Verk. Bane of the Cosmic Forge, Might & Magic III für jew. 40 DM! Tel. 0221/7122984 Michael

Tausche das Amiga Spiel Black Crypt, gg. Buck Rogers II für das selbe System. Tel. 02471/4520 Helge

Muß mich leider von meinem Epic trennen, mit 55 DM bist du dabei. Tel. 06731/42383 Klaus

Fortsetzung auf Seite 101

Ultima® VII

CLUE BOOK (TEIL 2)

Seid Ihr schon in einer verzweifelten Lage und wißt nicht weiter? Zeugenaussagen, Karten zu den einzelnen Städten und Dungeons helfen Euch.

Mit Hilfe der Zwillinge in Moonglow, dem Schüler Perrin und meinem Mentor, habe ich, Anton, die Karten Britannia zusammengesetzt. In meinen Aufzeichnungen für den Avatar erzählen Informalen über die Besonderheiten ihrer Stadt, mein Kommentar zur Situation schließt sich an.

TRINSIC

Finnigan erzählt: Wir sind alle ehrliche Arbeiter und Kaufleute. Die Wachen sind loyal, besonders Gilberto, der an den Docks wacht. Er läßt kein Schiff ohne gründliche Untersuchungen durch. Zu unseren Bewohnern zählen ein Trainer, ein Waffenschmied, ein Schiffbauer, ein Heiler und eine Bardame, die wunderschöne Apollonia. Klog und seine Frau leiten den Zweig der Fellowship hier. Sie sind recht beliebt. Nur ein Vorfall ist mir bekannt. Sie bedrängen Christopher, daß er nicht aus der Fellowship austritt. Er ist Schmied und hat wenig Zeit für die Treffen. Das entschuldigt allerdings nicht sein mangelndes Interesse an seinem Sohn Spark.

Zu Caroline sollte man höflich sein. Sie verbringt ihre Tage damit, neue Mitglieder für die Fellowship zu gewinnen und ist ziemlich hartnäckig.

An der Straße im Norden Britannias, kurz vor den Sümpfen, trifft man auf eine Gruppe Schauspieler, die "Passion Play" aufführen. Ich hatte jedoch nicht die Zeit, die Show anzusehen.

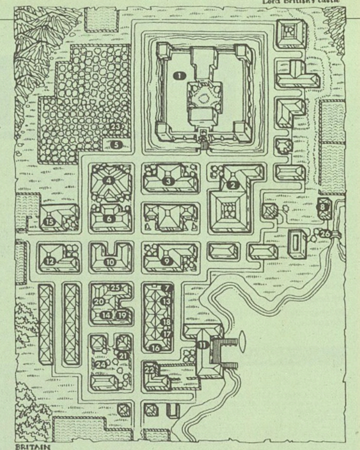
BRITAIN

Informantin Miranda: Als erstes muß Dein Freund Lord British im Schloß aufsuchen. Die Ratsmitglieder haben mir erzählt, daß Lord British nützliche Gegenstände für Avatar bereithält, sollte dieser sie benötigen. Es gibt jedoch zahlreiche Geschäfte, in denen Ausrüstung gekauft werden kann, sollte Dein Freund bei Lord British nicht vorsprechen können. Noch ein Hinweis: Lord British ist ein Heiler, der kein Honorar verlangt.

Mein Mann hat die Spielleitung im Royal Theatre. Sein neuestes Stück "The Trails of the Avatar" ist sicher auch für Deinen Freund interessant.

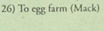
Sollte Dein Freund in Geldnöte geraten, kann er beim Bäcker Willy das Brot backen oder bei Brownie und Mack, zwei Bauern, aushelfen. Alle drei zahlen in Gold. Sean kauft für ca. 30 Goldstücke Edelsteine aus antikem Schmuck an.

Wichtig zu erwähnen ist auch The Fellowship. Batlin selbst hat die erste Filiale hier in Britain gegründet. Dein Freund sollte über eine Aufnahme mit ihm verhandeln. Es ist die größte Zweigstelle in Bri-

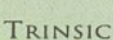


BRITAIN

1) Lord British's Castle
2) Mint
3) Music Hall
4) Royal Theatre
5) Amusement area
6) Fellowship hall
7) Baker (Willy)
8) Brownie
9) The Blue Boar
10) Wayfarer's Inn
11) Shipwright (Clint)
12) Trainer (Sentri)
13) Provisions (Gaye)
14) Provisions (Greg)
15) Trainer (Zella)
16) Jeweler (Sean)
17) Armourer (Grayson)
18) Iolo's Bows
19) Apothecary (Kessler)
20) Healer (Csil)
21) Fish and chips (Gordon)
22) Carts (Diane)
23) Royal orchard (Figg)
24) Farmers' market
25) Trainer (Denby)
26) To egg farm (Mack)

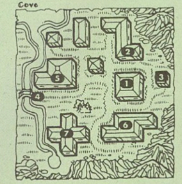


Trinsic



TRINSIC

1) Docks
2) Trainer (Markus)
3) Armourer and Provisions (Dell)
4)* Shipwright (Gargan)
5) Healer (Chantu)
6) The Honorable Hound
7) Fellowship hall
8) Carts (Petre)
9) Stables
10) Blacksmith
11) Christopher's house



COVE

1) Townhall
2) Rudyom
3) Trainer (Rayburt)
4) To the Shrine of Compassion
5) The Emerald
6) The Out'N'Inn
7) Healer (Jaana)



tannia, obwohl das Verhältnis zwischen Mitgliedern und Nichtmitgliedern in Buccaneer's Den höher sein soll. Aber außer Piraten und Spielern zieht es keinen dorthin.

Ich versuchte ins Schloß zu gelangen, jedoch hielt der Gauner Chuckles mich auf. Er zwang mir ein dummes Wortspiel auf. Schließlich entdeckte ich ein Muster von einsilbigen Wörtern in seinen Sätzen und konnte so seine Spiellust befriedigen.

COVE

Lord Heather erzählt: Das ist eine Stadt der Liebe. Jeden Bewohner kannst Du offenherzig befragen. De Maria, unser Barde, wird Dir ein Lied singen. Sein Lieblingslied handelt von Nastassia. Sie ist die einzige in Cove ohne einen Liebhaber.

Zinaida weiß über die Probleme der Wasserversorgung zu berichten.



▲ MINOC

1) Artisans' guild
2) Townhall
3) Shipwright (Owen)
4) The Chequered Cork
5) Fellowship hall
6) Trainers (Karenna and Jakher)
7) Armourer (Zorn)
8) Sawmill



◄ PAWS

1) Shelter
2) Miller (Thurston)
3) Butcher (Morfin)
4) Dairy (Andrew)
5) The Salty Dog
6) Camille
7) House of Items (Beverlea)

Nastassia erzählte mir nichts über die Liebe, sondern über ihre traurige Kindheit. Ihr Vater ging in den Deep Forest, bevor sie geboren wurde. Ihre Mutter brachte sich vor Gram kurz nach der Geburt um. Das Mädchen kümmert sich um den Shrine of Compassion, zu Ehren ihrer Ur-Ur-Großmutter.

MINOC

Informationen von Gladstone: Mehrere Handwerker sind hier ansässig. Wir haben einen Kesselflicker, Julia, die jeden Apparat konstruieren kann, einen Schmied und mich, den Glasbläser. Owen, der Schiffbauer, ist unser schwarzes Schaf. Er will sich mitten in der Stadt ein Monument bauen lassen. Keiner der Gilde wird daran arbeiten. Unglücklicherweise hat er die Bergarbeiter überredet, ihm die Steine zuzuhauen.

Die Zigeuner sind freundlich und keine Diebe, sonst hätten sie sich schon längst aus dem Staub gemacht, z.B. nach Buccaneer's Den.

Rutherford, der Bartender von Checquered Cork, verlor im Kampf gegen Hook, einen Piraten aus Buccaneer's Den, einen Arm. Vermeide eine Begegnung mit diesem gewalttätigen, bösen Mann.

The Fellowship hat auch hier eine Zweigstelle. Owen ist ein Mitglied. Er erhält wahrscheinlich von da aus Rückendeckung für seine Statue. Außer Elynor, dem Kopf, gehören Gregor und Mikos, zwei Minenarbeiter, und William, der Sägewerker, der Fellowship an. Burnside, auch Mitglied, hält sich von den Treffen meist fern.

Addom weiß: Früher voller Eisen und Gold, sind die Minen heute ausgebeutet. Einige Unberührbare haben sich dort primitiv eingerichtet.

Bei einem Besuch der Minen sah ich einen leprösen Gargoyle. Karl lernte ich in den Bergen kennen. Er war nicht gut auf die Bewohner Minocs zu sprechen, z.B. Owen.

Margareta, eine Zigeunerin, wollte für 20 Goldstücke meine Zukunft vorhersagen. Trotz meiner Neugierde, schlug ich das Angebot aus.

PAWS

Informationen von Polly: Unsere Bewohner fristen alle ihr Dasein, einigen geht es etwas besser. Die Ausnahme ist Morfin. Ich wußte nicht, daß Schlachter so gut verdienen. Ich weiß auch nicht, wohin er seinen Schlangenfraß verkauft. Ich wette, er würde seine eigene Großmutter verkaufen.

Die schlechte Wirtschaftslage trifft alle. Alinas Mann z.B. sitzt wegen Diebstahl im Gefängnis von Britain. Etwas in diesem System ist faul, wenn ein Mann stehlen muß.

Feridwyn und seine Frau haben eine Unterkunft für Obdachlose errichtet. Es wird von der Fellowship gesponsert, daher nehmen wenige die Gastfreundschaft an. Komor, Fenn und Merrick waren gute Freunde, bis Merrick beschloß, in die Unterkunft zu ziehen.

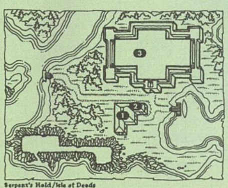
Die Fellowship gibt einigen neue Hoffnung. Der sogenannte Avatar wurde zuletzt vor zweihundert Jahren gesehen. Die einzige, die noch an die Vorhersehung glaubt, ist Camille. Sogar ihr Sohn Tobias meint, daß sie den Traditionen zu sehr nachhängt, auch wenn er der Fellowship mißtraut. Wenn Feridwyns Sohn Garritt weiter in Camille dringt, der Fellowship beizutreten, wird Tobias ihm eines Tagen eine verpassen. Camille lebt von dem, was sie ernten kann und verkauft Weizen an den Müller Thurston.

Ich habe mich mit einigen anderen aus der Stadt unterhalten. Die Aussagen stimmten mit denen Pollys überein, besonders die von Thurston.

SERPENT'S HOLD

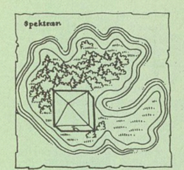
John-Paul weiß: Die Stadt hat den Ruf, die besten Kämpfer Britannias auszubilden. Ferner haben wir die Aufgabe übernommen, den nahen "Shrine of Honor" zu bewachen. Die meisten von uns leben innerhalb der Stadtmauern. Einige, wie unser Trainer Menion, gehen auch nach außerhalb. Er stellt sehr gute Schwertklingen her. Nebenan ist Iolo's South. Es ist nicht so groß wie in Britain, aber gut bestückt.

Außer mir wohnen hier Lady Leigh, die Heilerin, Sir Horffe,



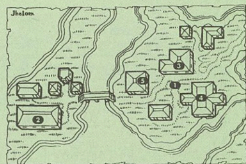
◄ SERPENTS HOLD

1) Menion's
2) Iolo's South
3) The Hold (all other noted locations)



JHELOM ►

1) Commons
2) The Bunk and Stool
3) The Library of Scars (De Snel)
4) Townhall
5) Armourer (Kliftin)

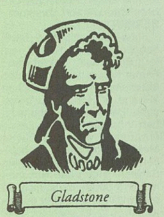


der Anführer der Wachen, und Sir Pendaran und seine bildschöne Frau Jehanne. Sie treiben Handel, um Serpents Hold Wünsche zu erfüllen.

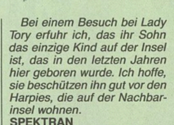
Sir Richter, der Waffenschmied, gehört der Fellowship an. Er hat in letzter Zeit eine paranoide Einstellung zu Waffen entwickelt. Er hat den Zweitschlüssel zu seinem Waffenlager in eine Truhe gelegt und hat sie in eine der Höhlen versteckt. Den Schlüssel zu dieser Truhe hat er wiederum in einer anderen Höhle hinterlegt. Die neuesten Gerüchte besagen, ein Fisch hätte den Schlüssel verschluckt.

Bleibt noch Lady Tory zu erwähnen. Zwischen ihr und Richter scheint es gefunkt zu haben. Sie hat einen Sohn.

Sir Denton betreibt die Taverne "The Hallowed Dock". Im Kampf ist Denton einer unserer besten Männer.



Gladstone



Bei einem Besuch bei Lady Tory erfuhr ich, das ihr Sohn das einzige Kind auf der Insel ist, das in den letzten Jahren hier geboren wurde. Ich hoffe, sie beschützen ihn gut vor den Harpies, die auf der Nachbarinsel wohnen.

SPEKTRAN

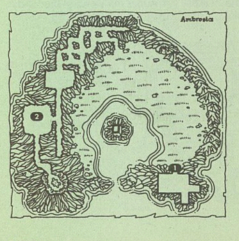
Der einzige Bewohner ist ein schrulliger alter Mann namens Martingo. Er nennt sich selbst einen Sultan und spricht fortwährend mit seinen Bediensteten, die er um sich glaubt. Er ist ziemlich besitzergreifend, also wäre ich vorsichtig mit Sachen, die ihm gehören. Viel Glück beim Handeln.

JHELOM

Kliftin informiert: In Jhelom gibt es einige gute, bodenständige und harte Kämpfer. Jeden Tag um die Mittagszeit treffen sie sich auf der Gemeindewiese, um zu kabbeln und zu duellieren.

Solltest Du mitstreiten wollen, wende Dich an Daphne oder Ophelia in Sprellic' Kneipe. Ophelia hat etwas bösartiges, vermeide ihre Begegnung, wenn Du kannst.

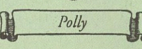
De Snel lehrt am Library of Scars. Seine meisterhafte Beherrschung des Schwertspiels zieht Studenten von ganz Britannia an. Zur Zeit hat er drei Schüler: Vokes, Syria und Timmons. Syrias Böswilligkeit reicht nicht ganz an die von Ophelia heran. Doch wenn sie bewaffnet ist, würde ich Ophelia vorziehen.



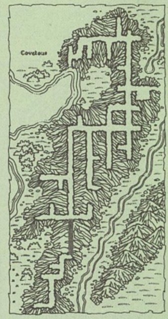
◄ AMBROSIA

1) Illusionary wall
2) Door through invisible wall





Polly



Dungeon Covetous

Sogar unser Bürgermeister Joseph hat sich auf die Kämpfe eingelassen. Das hätte ich ihm nicht zugetraut.

Kliftin, ein alter Hase der Kampfspiele, hat sich zur Ruhe gesetzt. Er hat ein besonderes Geschick im Umgang mit Nadel und Faden.

DUNGEON AMBROSIA

Auf Ambrosia gibt es keine menschlichen Lebewesen, nur dreiköpfige Hydras. Die einzige Sehenswürdigkeit, laut Nelson of Moonglow, sind die Meteoriten. Das Mineral nannte er Caddellite.

ambrosia

1. Imäginäre Wand
2. Tür durch die unsichtbare Wand

COVETOUS

Dieser eisenhaltige Dungeon ist einer der acht, die der Council of Mages vor Hunderten von Jahren verschlossen hat. Vor einiger Zeit hat die Britannian Mining Company sich die Erlaubnis von Lord British geholt, die Minen wieder zu öffnen. Sie haben ein paar von uns angestellt, um die Gänge von bösen Kreaturen zu befreien. Dann haben sie große Maschinen und unermüdliche Minenarbeiter eingesetzt, um das wertvolle Eisen abzubauen.

Es heißt, die Britannian Mining Company hätte einen Magier beauftragt, einige der Gänge wieder zu verschließen. Mit wem ich auch sprach, keiner kennt die Gründe dafür.

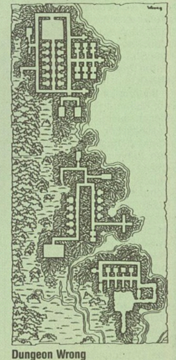
Covetous

1. Unsichtbarer Pfad

WRONG

Vor Hunderten von Jahren wurden hier drei Gefängnisse erbaut. Sie sind heute noch voller nichtmenschlicher Wächter und gesammelten Schätzen. Der südlichste Dungeon wurde nie vollendet und ist daher am wenigsten gefährlich. Ich bin hierher gekommen, um dem Gerücht des kannibalistischen Wächters nachzugehen, der angeblich seine Gefangenen verspeist hat.

Eine Warnung in Zusammenhang mit dem nördlichen Gewölbe: Ein schrecklicher Liche hat es sich dort bequem gemacht.



Dungeon Wrong

Fortsetzung von Seite 97

Verk. gute Orig. wie z.B. Civilisation, Silent S. II, Railroad T., Battle Isle, Data Disk 1, Sim City, Operation Stealth, für den Amiga. Tel. 02866/ 4589

Verk. X-Out, Awakened Andromeda Mission, Galaxy Force, Disk Utilitys für 25 Steine und Demoniak 35 DM. Suche Metal Masters bis zu 30 DM. Tel. 07347/2135

Verk. Austerlitz, Sim City, Populous, Pirates, Rings of Medusa, Trans World, Invest, Emmanuelle, Knigt Force, alles Orig. Billig! Tel. 06181/ 56112

Verk. A 500, 2. LW, Mon. 1084 S, viel Lit. und Zeitschriften, 50 Disks, für VB 1500 DM bei Dirk Großmann, Kopernikusstr. 9, O-6300 Illmenau

A 2000, neu Orig. verp., 2 x 3,5" LW, Filecard 2.2 mit 2 MB RAM Option, 52 MB HD, Farbmon., viel Soft. 1995 DM. Tel. 040/5516700 Klaus

Verk. supergünstig die tollen Games Ultima VI mit dt. Anl. + Lösung zu 35 DM und Another World zu 25 DM + Vers. Tel. 06733/8475 Mo-Fr. 18-20 h

Verk. Zak MC Kracken, Maniac Mansion, Populous je 35 DM, Turrican II, Muds, Wallstreet W. je 30 DM. Preise zzgl. Porto. Tel. 0711/ 3280375

A 1000 + Mon. + 2. LW, Farbdrucker, MPS 1500 C + Joysticks, Disks, alles 100 % o.k. für 1000 DM. Tel. 02434/5351 Sascha ab 20 h

Verk. orig. Das Schwarze Auge, Black C., Imagine, Font Designer, Vista pro 2.0, Zeitschriften oder tausche gg. orig. Grafiksoft. 17-20 h. Tel. 0541/17981

A 2000 + 1084 S, C. XT, AT-Karte, LW, Modem, 33 MB, Seagate, Orig. Spiele, A 320, Jaguar, Wolfpack, Zub. VB 2000 DM incl. P+P, Tel. 089/ 6134773 oder 0851/43187

Tausche L. o. F., Bloodwych, Drakkhen, Zack MC Kracken, Keef the Thief, Rock'n Roll, Return of Medusa, Eye of the Beholder II, Ultima VI gg. DSA. Die Kathedrale. Tel. 0951/69771

Verk. Amiga Orig.: Champions of Krynn, BT II, Megatraveller, Dragons of Flame, Legend of Faerghail, Starglider II, Starflight, Klax u.a. Tel. 06597/2645 Joachim

Amiga-Orig. zu Superpreisen ab 10 DM, alle neu, ungeöffnet, alte und neue Games. Freiumschlag/Liste bei: H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder

Verk. A 500, 1 MB, 3,5" ext. TV Mod., X-Copy, Pro Hardware, 4 Player, M-J-Stecker, Maus, Joystick, orig. Utopia, Mad TV, Battle Isle usw. Preis VB. Raum Bad Hersfeld. Tel. 06624/1581

Verk. Amiga Games, z.B. Civilisation, Railroad T., Fate je 50 DM, Populous II, Megalo Mania, Battle Isle, Mad TV, Lemmings, Eye of the Beholder II je 40 DM. Tel. 0611/565290

Verk. Mokey Island 40 DM, und Monkey Island II 50 DM, beide kpl. dt. orig. verp., mit Lösung. Tel. 02432/5787 Björn ab 14.30 h

Verk. Orig. Genghis Khan, Bandit Kings je 40 DM, Anarchy 20 DM, UMS 30 DM. Tel. 07162/ 8331 ab 17 h

Verk. Orig.! Mad TV, Apidya, Wane Gretzky II, Strategie, je 30 - 40 DM, alle zus. nur 135 DM. Tel. 0721/593805 Thorsten

Verk. Orig. Beholder I, Champs of Krynn je 30 DM, Populous 20 DM, Football M. 15 DM, Grabbit 10 DM, Orig. Anl. für Populous 5 DM. Tel. 07195/72700

A 2000, 2 x 3,5" LW, 2 Mäuse, 1 x optisch, F-Mon., CM 8833, 14 Orig. Lit., 2 Joys, TV-Tuner, Disks, Anwender-Lernsoft, Translator, NP 4600 DM, VB 1800 DM. Tel. 0941/66402

Kaufe Amiga-Orig. nur mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Eisend, A.F. vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

A 500, WB 1.3, Mon. 1084, 512 KB, 30 Disks, Joystick, Textverarbeitung, Dateiprg., Antivirusprg., Druckprg., 4 orig. Spiele für nur 850 DM. Tel. 07907/1388

Top-Angebot: Amberstar, Monkey Island, Flight o.t. Intruder, Populous, DPaint II, Vizawrite 2.0, Textverarbeitung, kpl. nur 100 DM, 100 % o.k. Tel. 07907/1388

Fr A 500: Atonce Classic 7 MHz, AT-Emulator VHB 150 DM, 512 KB-Erw. FP 50 DM, A590 Harddisk (20 MB + 2 MB Speichererw.) VHB 580 DM. Tel. 06126/1556

Suche Orig. Sim City. Zahle guten Preis, schreibt an: Karoline Mohren, Konradsdorferstr. 45, 6474 Ortenberg 8. Tel. 06041/5415

Suche Amiga Spiele Software. Listen und Angeb. an: Andreas Seitz, Schillerstr. 8, 4900 Herford

Tausche Apydia gg. Maniac Mansion (Orig. und 100 % o.k.). Angeb. an: Carsten Köhler, Mühlbacherstr. 6a, O-6840 Pößneck/Opitz

Verk. Beholder 35 DM, Elvira II 45 DM, Simpsons 40 DM, Apidya 45 DM, Black Crypt 40 DM, Monkey Island 40 DM, X-Out 25 DM, Xenon II 25 DM, Chaos Strikes Back 25 DM. Tel. 03937/ 42242

A 500, 1 MB RAM, 1082 Mon., 2 ext. LW, zus. davon 1 5,25" Zoll, 2 Mäuse, Trackball, 5 Joysticks, 18 Orig. Spiele, ca. 350 Leerdisks, alles nur 1400 DM. Tel. 02606/2666

Verk. Wizardy 6 dt. Might & Magic III dt. Ultima 6, Chaos Strikes Back dt., Eye of Beholder dt., Railroad T. dt., Silent S. II. Tel. 04242/80828

A 500, Kick 1.3, Farbmon. Stereo, 2. LW, 100 % o.k., viel Spielesoft, (über 30), Fachlit., Zub., NP über 5000 DM, VB nur 1600 DM für Selbstabholer. Sa + So. ab 14 h. Tel. 030/2168214

Verk. A 2000, 3 LW, 2,5 MB, 82 MB Festplatte, 100 Disks, Profex Farbmon., 2 Joysticks, incl. Mouse für nur 1999 DM. Tel. 07223/26953

Verk. A 500, Mon., Speichererw., 2. LW, 24-Nadeldrucker, 60 Disks, Top-Zustand, VHB 1200 DM. Tel. 06152/40762 Ralf

Verk. 18 Orig. Games wie z.B. Turrican, Strider, Spherical, Rainbow Islands, X-Out, Battle, Squadron, Z-Out, Bozuma, Swiv, etc. für 340 DM. Tel. 0841/32201 ab 19 h

Verk. A 500, 1 MB, insg. 4 LW, Mon. 1084 S, Maus, Pad, Joystick, Orig. M. II, Epic, Larry V, Zak MC Kracken, usw. nur 8 Monate alt, 1400 DM. Tel. 0212/318649

Verk. A 500. Speicher 1 MB/2. LW, Epson Drucker, Orig. Spiele, Joystick, TV-Mod., Bücher und Zeitschriften, 1 Jahr alt, 800 DM. Tel. 069/315025 Michael ab 14 h

Kaufe alle Amiga-Spiele! Besonders Monkey Island I + II, Railroad, Mad TV, Populous I + II, Great Courts II, Cadaver, Bundesliga M., Francis Maratie, Schoppen 23, 4770 Amel

Biete: A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, 2 LW, Drucker, Bücher, X-Copy-Tools, Lernprg., 21 Orig. Spiele, VB 1500 DM. NP 2200 DM. Tel. 0228/ 430270 ab 18 h

Verk. Amiga Orig. Railroad T., Rings of Medusa I und II, Wild West World, Gateway to the Savage Frontier, Warlords C., je 40 DM. Tel. 0228/259297

Verk. Sensible Soccer 50 DM, Suche Hockey League Sim. I + II zu WGH Tel. 0201/293632

Verk., tausche, habe: Sensible S., Dragon W., BMP, Fate, SSS usw., suche: Might & Magic III, Cosmic Forge, EOB II, Civilisation usw. Tel. 02564/32946 auch GB. Tausch

Verk. Orig. It came from the Desert, Birds of Prey + Addendum. The Spy who loved me, alle Preise VB. Tel. 04221/84334 ab 17 h, Phil

Verk. FS2 incl. 5 Scenery-Disks (kpl. mit Karten) f. 100 DM, Beholder II (engl., f. 50 DM), F15 II 40 DM. Tel. 02171/82623 Thomas ab 17 h

Vk. A 500, 1084 S, Mon., 1 MB, Mouse, 1 Joy, Box, Orig. Spiele m. Verp. kpl. dt. u. Anl. M. Island I, Rainbow Island, R. Danger I für 1700 DM. Tel. 08537/841

Top Spielstände und Charaktere zu günstigen Preisen z.B. LOF-ROM. Chambers of S. u.v.m. Tel. 06542/21645

Verk. A 2000, Kick 1.3, 2.0, 4 LW, PC-Board, VGA-Karte, 5,25" LW, Bootselector, ECS-Chips, Mon. 1084 S, Orig. Soft. Preis VB 2000 DM. Köln 50, Moselstr. 16, Tel. 0221/353379 Marcus

Verk. A 500, 1 MB, Mon. FP 52 MB, 2 LW, Drucker, Midi, Disks mit 3D-Boxen, Maus, zus. o. einzeln, Preis nach VB. Tel. 0209/612073

Verk. die Kathedrale, A 320, No 1 Collection, Soul Crystal, Crime City, Cruise to a Corps, VB 350 DM. Tel. 0209/612073

Suche Amiga Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. A 320 Airbus, Pirates, Battle Isle, Railroad T., dt., F-19 Stealth F., dt. F.o.t. Intruder dt., On the Road, Falcon Mission I + II. Tel. 06421/ 41164

Verk. A 500 (1 MB), Farbmon., Maus, Action Rep. II, TV Tuner, 13 Orig. Spiele, 2 Joysticks, Lit., u.a. Extras für 1100 DM. Star LC10 300 DM. Tel. 09573/6396

Tausche neuen Mon. Comm. 1084 S gg. sehr gut erhaltenen Comm. 1084 wg. Scart-Anschluß oder gg. 400 DM. Tel. 08666/6249 ab 18 h

Verk. Amiga Orig. Ultima V 40 DM, Lords of the rising sun 45 DM, Countdown to Doomsday 45 DM, Champions of Krynn 40 DM, F16 Combat Pilot 40 DM. Tel. 08666/6249

Suche Tastatur für A 1000. R. Stadter, A4656 Kirchham 192. Tel. 0043/76192446

Verk. A 500, nw. 1 MB, 2. Disklw, TV-Adapter, u.v. Orig.Disks, (u.a. Monkey Island II, A-320, Buck Rogers u.v.a. nicht unter 800 DM. Tel. 09187/6249

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 1 MB, 2. LW, zus. 900 DM. Spiele Extra - Liste anfordern. Tel. 089/7911422

Verk. A 500, 1084 S, Mon., 1 MB, 2. LW, Drucker (schwarz-weiß), Der Amiga 1.3 Vers., für 1600 DM. Nur Hamburg. Tel. 040/7425997

Def. A 500 - 3000 ges., zahle 200 - 300 DM, intakt bis 400 DM, intakte LW bis 70 DM. Tel. 02371/32555 oder 0241/574544 Thomas

Biete Amiga-Spiele, Orig. 20 DM, Turrican, Mindbreaker, Indiana Jones, F/A 18, Kick Off, Forg. Worlds, War Machine u.a. Tel. 02371/ 32555 oder 0241/574544

Verk. 5,25" LW (extern) 100 DM, Ultima 6 45 DM, Starflight II 35 DM, Die Kathedrale 35 DM, BMS Torszenen Disk 10 DM. Tel. 0231/5600817

Verk. Orig. Logical, Klax, Battle Chess II, Ishido, Sim Ant. (o. Karton), Wings of Death, Powermonger, zu je 30 DM. Tel. 06241/56316 ab 17 h

Orig. zu verk.: Xenon-Speedball, Xenon II, Cadaver, Pay Off, Speedball II, Gods, Magic Pockets, Monkey I für 400 DM. Tel. 06131/ 472334 18-20 h

Verk. A 2000, 2 LW, Mon. 1084, 24-N-Drucker, 4 Joys, Maus, 119 Disks, Battle Isle, Zusatz, Battle of Britain, viel Anwendersoft usw. für 1000 DM. Tel. 06476/8011 ab 15 h

Kaufe Amiga-Orig. nur mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Schweiz! Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Farbdrucker Star LC 10, TV-Tuner, 2 Diskboxen, 2 Joysticks, ca. 20 Prg., 4 Player Adapter, Preis NV. Tel. 06171/12381

Amiga Orig. Loom, Dragonflight, UMS 1, Bards Tale III, Wizardry 6, Battle Isle, Eco Birds of Prey, Cadaver, weitere Spiele auf Anfrage. Tel. 06542/22160

Verk. A 500, 2,5 MB, OS 2.0, 1.3, HF-Mod., f. TV incl. 2. LW, Drucker STAR NL 10, ca. 250 Disks, Orig. 7 Spiele, Joystick, 3 Anwender P. VB 1500 DM. Tel. 08623/1208 ab 18.30 h

Bundesliga M. Prof. 35 DM, Budokan 20 DM, TV Sports. Basketball 15 DM, Indiana Jones III 25 DM, Wild West World 45 DM, Maniac Mansion 20 DM, Flight of the Intruder 30 DM, alles Orig. Tel. 030/7754354

Verk. Regent, 1869, World Rugby u.a., schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Verk. KQ5, Dragon Flight, Dragon Strikes, Immortal Altered Beast, Fighter Bomber, Pool of Radiance, Kings R., Death Knights of Krynn 30-50 DM. Tel. 02222/62524

Verk. Monkey Island I dt., u, 60 DM, Tel. 07144/ 36624 nach 14 h Oliver

A590-Festplatte 20 MB, für 400 sFr, Farbmon. 1084 für 250 sFr, A 500 Grundgerät mit 50 Spielen für 450 sFr, alles nw. auch einzeln. Tel. 041/816434

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, Drucker, Textverarbeitung, Schutzhaube, Mousepad, 4 Joysticks, Disks, VB 1100 DM. Tel. 0711/733237 ab 14.30 h

Verk. für Amiga folgende Prg.: Pool of Radiance, Black Crypt, Secret of the Silverlades, Action Rep. III, Freezer. Tel. 04151/2617

Verk. RRTycoon, Bandit Kings Köl, je 45 DM, Lotus I, Lemmings je 40 DM, Starray, Katakis, Interphase, Fish, Defender of Croun je 20 DM. Verk. auch MS-DOS-Games. Tel. 04952/1747

Suche Software Games für A 500, schickt Eure Listen an: Adrian Engetschwiler, Hohenrainstr. 57, 6280 Hochdorf Schweiz

A 500 Orig.: Lemmings 25 DM, Silent S. II 35 DM, Fate-Gates of Dawn 40 DM, wer 5 DM mehr zahlt kriegt Pop I (Orig.) dazu. Versand kostenlos. Tel. 09971/7420 ab 18 h Alex

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Disk-Box, 2 Joysticks, 9 Orig. 45 Disks, Mausmatte! Supergünstig für 799 DM VB. Oder tausche gg. 1040 ST. Tel. 09331/651 Christian

Amiga Orig. 40 DM + NN, z.B. Vroom, Lemmings, Knight of the Sky, Goldrush, Zany Golf, X-Copy, Hardware, Silkworm, Amour G., The Jet u.a. ab 19 h. Tel. 02822/52415

A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084, Maus, HB, 4 Diskbox, 400 Disks, Scart Kabel, Abdeckhaube, alle wegen Sstemwechsel. NP 3550 DM, VB 2250 DM. Tel. 05725/7488

Verk. A 500, 1 Jahr alt, inkl. 1 MB, Philips 8833-2 Mon., Spiele, 2 Joysticks, Maus, 30 Leerdisks, Bücher, NP 2400 DM für 1250 DM. Tel. 05141/84741

Oliver, Giesen, Begonienweg 2, 5010 Bergheim, Verk. Spiele: Cruise for a Corpse, Kpl. Lösung, It came from the Desert, beide 45 DM. Tel. ab 18 h 02271/95216

Verk. Amiga-Orig. 100 % o.k., Midwinter I und Kings Quest 4, Preise VB. Tel. 09761/1600

Verk. Xenomorph, Might and Magic, Lancelot, Bard's Tale, Starbytes Comp.. Tel. 0906/22107

Verk. G. Taylor Soccer 55 DM, Silent S. II 60 DM, Starbyte Super Soc. 45 DM, Buli M. Prof., Edit. Disk 60 DM, Face Off 40 DM. Tel. 02301/ 13432

Verk. A 500 Plus III, 3,5 MB RAM mit Mon. 1084, 2 LW, Supra RAM, Speichererw., viel Zub., auf alles noch Garantie. Für 1100 DM. Tel. 06081/15430

Verk. A 2000 C Philips Farbmon. 2 x 3,5" LW, 20 MB SCSI, Harddisk, A2092 A, 160 Disks, Sachbücher, 20 Mon. alt. Preis VB. Tel. 02243/4588

Verk. Amiga Spiele: Red Baron 40 DM, Knights of the Sky 40 DM, Wan Gretzky II 30 DM, John Barnes Football 30 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. Amigaspiele: Face Off 20 DM, Italy 1990 10 DM, World Cup Soccer 10 DM, World Champ. Soccer 10 DM, Waterloo 10 DM. Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. S.Q.4, Powermonger, Lemmings, Gods, Rick II, M & M II, Beholder, Death Knights, Chronoquest II u.v.m., auch viele Infocoms für alle Computer. Tel. 0721/859677

Verk. Orig. Amberstar 40 DM, Fate 30 DM, Might & Magic III 40 DM, Ishar 40 DM, Kings Quest V 35 DM. Tel. 02871/46124

A 500 wegen Umbau 1 MB 2 LW 3 Led für ext. LW eingeb. Action Rep. abzugeben. Tastatur Mon. 1084 S, viel Soft, NP + Soft 2500 DM für 1750 DM. Tel. 02732/7386

Verk. PGA Tour Golf dt. A 25 DM, Larry III kpl. dt. 1 MB 45 DM, Monkey II kpl. dt. 55 DM, Vers. NN Alexander Feil, Herzog-Julius-Str. 74, 3388 Bad Harzburg 1. Tel. 05322/54682

Suche def. Amigas und Zub. auch gg. Bezahlung. Wohlfahrt Jörg, Malzmühlstr. 21, O-7240 Grimma

Verk.: A 500, 1 MB, Abschaltbar, ext. LW, viele Spiele, Prg., Joysticks, Mouse, Pad, Tips & Tricks, zu den Spielen. Auch neue Spiele! Pascal. Tel. 0451/895432, 1000 DM

Verk. A 500 plus, 1 MB, 2. LW, ca. 60 Disks, HF Mod., Scartkabel, Haube, 2 Comp., Pro., Mais, 750 DM. Nico Zajonc, Pragerstr. 8, O-5300 Weimar

Autoboot-Karte f. A 2000 50 DM, SimArt 40 DM, Shadowlands 40 DM, Special Forces 35 DM, Eye of the Beholder 35 DM, Tel. 0761/584197

Verk. nw. Orig. Airbus A320 70 DM, Global Effect 50 DM, suche Battletech u.a. günstige Orig., Listen an: Jürgen Stephan, Erich-Schulz-Str. 16, O-1950 Neuruppin

Verk., Orig. Amigasoft Player M., 10 DM, Allcopysystem mit Hardware 20 DM, Airbus 320 30 DM u. noch div. zw. 10-20 DM. Angeb. an: A. Liedtke, 3150 Peine, Lortzingstr. 12

Verk. A 500, 1 MB, Farbmon., Bücher, Abdeckhaube, Hefte, Joystick, Maus, Mauspad, 10 Disks, 1000 DM + Porto. Tel. 05193/3478

Suche Tauschpartner für A 500 Games und verk. Orig. schickt eure Listen an: Uwe Lohr, Obertschnitz 1, 7590 Spremberg

Verk. Fate, Legend of F., Airbus Ranger, Turrican II, Garrison I und II, Barbarian, Night Shift, Conflict, Conquest, Neuromancer, Sideway II, Robot Comm. Tel. 07222/29057

Verk. A 500, 1 MB, TV Mod., Pad, Maus, 20 Leerdisks, erst 6 Monate alt, für 850 DM. Tel. 089/8411744 Michael Köck

Tausche Battle Isle bzw. Amberstar gg. Might and Magic III, Eye of the Beholder II, oder Monkey Islands II nur dt. Vers. Tel. 05143/8661 Markus

Laserdisk Game System mit Amiga-Interface, Dragons Lair, kpl. nw. VB 850 DM, 100 % o.k. Tel. 07524/8263

Verk. Battle I., Conquestador, Imperium, Hotel, Fire Brigade, Chaos, Rings o. M., Oil Imp., Ritter, Börse, Rock Star, Combat Pilot (10-40 DM). Tel. 07254/4946 Marc

Verk. orig. Spiele für Amiga (dt. Anl. oder kpl. dt.) Railroad T. für 55 DM und Wolfchild für 45 DM. Hermann Niedenmeier, Kirchstr. 7, 8223 Trostberg. Tel. 08621/4244

MS-DOS

Verk. PC Orig. Sp. Forces 65 DM, F-117A, SSII, Red Baron, Yeager Combat, LHX, Their finest Hour, alle mit dt. Anl.für 45 DM. Tel. 05202/1834 Carsten ab 18 h

Verk. Gomek + Joystick 100 DM, DOS 4.01 + Win. 3.0 (300 DM), KQII, KQIII, Pop, PGA, Rick, Face Off, DN, Xenon II, Great C., Klax, u.a. je 40 DM. Tel. 07034/3892 ab 17 h

PC und Amiga Spiele sind bei mir noch zu haben (Software Auflösung). Schreibt an: PF 19, 6122 Fritzens Austria

Suche Tauschpartner für PC-Spiele. Bitte nur aus Österreich.

Falcon III 50 DM, WC 1 + SM I + II 70 DM, Battle Isle, Data Disk 60 DM, Unch. Waters, Action Station, Command HQ, Midwinter, Spellcast 101, Storm A. Europe je 40 DM. Tel. 06106/24296

Verk. CD-ROM Sherlock Holmes für 75 DM VB und Orig. Adobe-Type-Master. Suche CD-ROM-Games. Tel. 08191/320320, 8912 Kaufering

Verk. Orig. Shadowlands, Tangled Tales, Mines o.T., Dragon Wars, Sentinel Worlds I, oder tausche gg. Wasteland u. Fountain of Dreams. Tel. 02602/2959

Verk. Orig. PC-Games: A-Train 40 DM, Castles 30 DM, Red Baron 30 DM, Civilisation 35 DM, Ultima 6 25 DM, Links-Kurse Pinehurst/Hyatt D. je 20 DM. Tel. 0631/99629 Andreas ab 17 h

Verk., tausche: Indy 4, Planets, Edge, Battle Isle, Eterman, Star Trek, EOB, Shadow Sorcerer, Death K. Krynn, G. Khan, M + M II, Kings B., Tunnels + Trolls. Tel. 02175/2779

Suche Future Wars in dt., 100 % o.k. für PC. Tel. 02461/1733

Tausche PC Soft, Startreks, DSA, BAF, Muds, SSS, RAL, Glau, Indy III, Mad, Monkey I, PQIII, SQIII, SQIV, W. Beamisch, Elite, Populous, B. Rogers. Tel. 07931/45235

Verk. Escom 286/16 MHz, 1 MB RAM, 52 MB Festplatte, 19 ms, 3,5" + 5,25" LW, S-VGA-Karte, 16 Bit, 512 KB, S-VGA Mon., Genius Mouse, MS-DOS, Preis VB. Tel. 06733/6641

Verk. Soundblaster PRO für 310 DM. Windows 3.1 für 110 DM und Special Forces für 67 DM. Preise inkl. Versandkosten. Tel. 06071/42846

Verk. Indy IV, Special Forces (neuw., je 60 DM) und Sim Earth 30 DM, Star Control 15 DM, Silent S. II 50 DM + NN. Tel. 06105/6542

Verk. 386-33 MHz, 4 MB, RAM, 85 MB HDD, VGA (Tseng ET 4000/1 MB), 2 LW, /5,25" + 3,5", Mon., Maus, zus. ca. 30 Orig. Spiele nur kpl. VB 3000 DM. Tel. 02228/8131

Super - PC-Orig. zu verk., Push Over dt., Espania Games dt. u. Great Courts II. Tel. Austria 0732/58272

Tausche Software Faustik Peter, Krippeng 8, A-2410 Mainburg

Verk. brandneues PC-Spiel The Games 92 Espana (Ocean Preis nach VB) ca. 80 DM, NP 120 DM, unbenutzt. Tel. 0721/387335 Sebastian Böhm

Altered Destiny, Cardinal of Kremlin, Ghengis Khan, Midwinter, Rules of Engagement, Riders of Rohan, Stellar 7, Age, M1 Tank, Platoon, Mig 29 je 40 DM. Tel. 07231/26636

Verk. PC-Orig. Falcon 3.0 mit dt. HB, Wing C. I + II, Secret Missions I für WC 1, Nova 9, Skate or Die für nur 250 DM (nur alles zus.) Tel. 05574/1235 Michael

Verk./Tausche Orig. MM3 kpl. dt., P. Darkness kpl. dt., Bane kpl. dt., Tycoon DA für je 59 DM, Driller 19 DM, suche Eye II kpl. dt., U. Underworld DA, SS2 DA. Martin. Tel. 06735/319

Biete: A-Train 60 DM, Aces of the Pacific 60 DM, Falcon III 60 DM, PC-Tools 6.0 99 DM, Harpoon 50 DM. Tel. 02747/8911 Johannes

Monkey Island II, Indy IV, beides dt. Vers., 65 DM/St., Space Quest IV 50 DM. Tel. 07157/2506

Alle Top-Games in Orig. 14 Tagen testen? Dies gibts nur in unserem Club und für ein Taschengeld. Info: 06721/36822 oder PF 1403, 6530 Bingen

Wir als privater Spiele-Club suchen stets PC-Orig.-Spiele (am besten dt.) Angeb. mit Preisen an: 06721/36822 oder PF 1403, 6530 Bingen

386 DX 40/64 K, 4 MB-RAM, 80 MB Platte, 2 LW, VGA-Karte, Mon. (1024 x 768) günstig. PC-Teile und Software, schreibt an: Georg, Floriantsits Otto, Probststr. 3/17/6, A-1100 Wien

386 DX 40/64 K, C. 4 MB-RAM, 80 MB Platte, 2 LW, VGA-Karte, Mon. (1024 x 768) günstig. PC-Teile und Software. Schreibt an: Georg Floriantsits Otto, Probststr. 3/17/6, A-1100 Wien

386 DX 40/64 K. C. 4 MB-RAM, 80 MB-Platte, 2 LW-VGA-Karte + Mon. (1024 x 768) günstig. PC-Teile und Software. Schreibt an: Georg Floriantsits Otto, Probststr. 3/17/6, A-1100 Wien

386 DX 40/64 K. C. 4 MB-RAM, 80 MB-Platte, 2 LW, VGA-Karte + Mon. (1024 x 768) günstig. PC-Teile und Software. Schreibt an: Georg Floriantsits Otto, Probststr. 3/17/6, A-1100 Wien

Suche Indy IV, Epic, WC II, SWotl. Akzeptiere nur Orig. für je ca. 40-50 DM. Dirk Schmid, Bertolt-Brecht-Str. 17, 7908 Oberstotzingen

Suche dringend Empire und The Castle of Dr. Brian, bitte Tel. 0441/63207 oder 0441/301653 (Nur Orig.)

Turbo Pascal 6.0 Profi, mit T. Vision Ass., Deb., Profiler, 370 DM (NP 749 DM). Multiscan-Mon., TVM MG 11, Graustufen 299 DM. Tel. 05176/8821 Hans Helmut

Verk. Orig. Civilisation 35 DM, Power Drift 30 DM, Grand Prix Unlimited dt. 45 DM, Omega 15 DM. Tel. 04956/3456 Michael

Verk. für je 55 DM Command HQ, Eye of the Beholder I, Eye of the Beholder II, Bards Tale III, Top Zustand. Tel. 09431/1720

Verk. PC-Orig. Aces of P. 65 DM, Mario Andretti, Monkey Island II, Great Courts II, Eco Quest, GS 2000, zu je 55 DM, Top Shot 15 DM. Tel. 089/5805227

Biete div. Simulations-, Strategie-, Adventure-, Action und Rollenspiele (Orig., auch neueste). Suche MS-DOS 5.0, Gunship 2000, Wizardry 7. Tel. 08331/2722

Verk. oder tausche TD 3, KQ4 + 5, MI1, Rick K2, MH, Chio, Nightshift, Goblins 30-60, gg. Hover, Special Forces, Superfrog, CCTWins, Bargon., Tel. 07940/51759

Schweiz. Suche Tauschpartner für PC. Habe Top-Games, Liste an: Daniel Malisani, Kirchstr. 166, 3084 Wabern. Nur Schweiz

Verk. 386 SC 16 MHz, 52 MB HDD 17 ms, 1 MB RAM, VGA-Karte 1024 x 768 512 KB, MS-DOS 5.0, Works 2.0, Monochrome Mon., 1800 DM. Tel. 02151/733432 ab 16 h

Verk. Orig. IBM PC, Modell 30286, 1 MB RAM, 20 M HD, 3,5" 1,44 MB intern, 5,25", 1,2 MB extern, VGA Farbmon., DOS 3.3, NP 8000 DM, VHS. Tel. 06237/7541

Verk. Motherboard 286-12, VLSI Chipsatz, 1 MB onboard RAM für VB 150 DM und 2 x 21 MB MFM HDD + FD/HD Controller (alles fehlerfrei) für VB 400 DM. Tel. 0661/32556

PC-Orig. 3,5" Wing C. II dt., Speech, SQ I, 120, Der Patrizier, 1869, Kaiser und Conquestador je 70 DM und PC Auto 95 DM ab 17.30 h. Tel. 02256/3143

Amstrad VGA-Schwarz/Weiss-Mon. zu verk. Größe 12". Preise VB. Melde dich mgl. nach 15 h bei Daniel R. Tel. 02242/3250 oder 02242/1528

Verk. Mast. II, Battle Isle, Goblins, Oil Imp., Pools of Darkness, Champ of Krynn, suche: 1869, Sil. Service, Startrek 25, verk. 24-Nadel-Drucker, NEC P2 plus. Tel. 07542/52112 oder 08382/74499

Verk. M & M III, Beholder 1, Wing C. II, Cadaver, Indy IV, Eterman, Links + Kurs, Darkseed, Wings of Fury, Ultima 7, Wizardy 6, Preis VB. Tel. 07159/41109 Klaus

Verk. 386 SC, 16 MHz, 2 MB RAM, 44 MB HD, 3,5", 5,25" (1,44 + 1,2 MB), SVGA, SVGA-Mon. 14", Tastatur, Maus, Joystick, MS-DOS 5.0, Ultima Underw., + mehr. Tel. 02238/42236 ab 18 h

Verk. Monkey II, Eye of the Beholder II, Rampart, Aces of Pacific, Macs Oper zu je 40 DM + Versand, suche P-38, P-80, Swotl. Tel. 06733/8475 Mo-Fr. 18-20 h alle dt. Vers.

Kaufe Rollenspiele Star Command, Battle Tech, Sleeping Gods, Space Rogue, Dont go alone, F. Tale, Keef the Thief, Windwalker, Xenomorph, Carsten. Tel. 05832/305

Verk. Indy IV, Aces of the Pacific, Wing Commander II je 60 DM, 100 % o.k., auch Tausch. Epic Möglich, Tel. 05241/35186 Marcel ab 18 h

Suche Tauschpartner, der gute Software besitzt (Links SCE, Battle Isle, Gods, Mad TV, Rampart, usw.) habe selbst ne Menge! Tel. 02733/61325 Nils

Verk. oder tausche: Panza, Sim Ant, Black Gold, Battle Chess II, Steigenberger Hotelmanager. Tel. 0621/818998

Verk. Monkey Island II für 50 DM und suche Indy IV dt. Tel. 07432/13166 ab 17 h

Verk. 386-40 MHz DX, 4 MB RAM, VGA 512 KB, 120 MB Festplatte, 2 LW 5,25" + 3,5" (1, 2, und 1,44 MB), Mouse, strahlungsarmer SVG-Mon., MS-DOS 5.0, 2800 DM. Tel. 07942/8102 ab 17 h

Verk. Schneider CPC 6128 mit Mon., Disketten-Box, Disketten, Joystick u. HB, alles 100 % o.k. VB 150 DM. Tel. 04185/4525

386 SX 16 MHz, 1 MB RAM 40 MB Platte, VGA, 2 LW, VB 750 DM. Gernot Tel. 1574510

Suche alte Spiele von Infocom, SSI, Orig. und Telarium. kaufe gerne ganze Sammlungen von Spielen für Amiga und PC, nur Orig. Tel. 0721/859677

Verk. Orig. Ultima Underworld 60 DM, Might and Magic III engl., Elite Plus 40 DM, Great Courts II 45 DM, WC-M. Disk I und II 45 DM. WC II-SPO 1 35 DM, 3 Spiele zus. 15 DM. Tel. 07334/3306

Verk. PC-Orig. wie z.B. Flugsim. 4, Designer, Railroad T., Indy III, Civ. zu 30 % - 40 % des Orig. Preises. Info bei Hans-Jürgen Barth, Tel. 06442/23716 18-19 h

Suche! Steigenberger Hotelm., Moonbase, Winzer, Transworld, Sim Life, A-Train, alles in dt. zahle bis 80 DM. Tel. 07552/5439 Mark Heun

Verk. orig. Spiele: Buck Rogers, Wing C., Spellcast 101, Quest for Glory II u.a., um 45 DM oder Tausch, VGA Karte 90 DM und 1 MB Sip Module 40 DM, Daniel. Tel. 0711/6407620 ab 19 h

Verk. 286 / 12 MHz, EGA-Mon., Tastatur 3,5" und 5,25" LW, 20 MB Festplatte, verk. orig. F. Angel 25 DM, Cadaver 35 DM, SGL 40 DM, Crime Wave 45 DM, tausche auch gg. D. Gen. Tel. 02362/44253

PC-Spiel The Game 92 gg. Gebot (Geld oder PC-Spiel) zu verk., Tel. 0211/882/3707 H. Kollenbroich ab 16 h Tel. 02133/90291

Verk. Orig. Monkey-Island II (engl.)40 DM, Airbus A320 60 DM, Fascination 30 DM. Tel. 08193/1535 nach 19 h

Speedball II, Midwinter I, Indy III, Monkey I, Patrizhoc, Rise of Dragon, Pop + Zusatzdisk, Civ., Lemmings zu je 50 DM, Indy IV, Monkey II, Ultima, Underworld je 60 DM. Tel. 07525/60417 ab 17 h Dominic

Verk. Orig. Fire Brigade mit dt. Anl. (Strategie) 50 DM oder tausche gg. orig. Silent S. II oder Warlords SSG. Tel. 02303/14009

Verk. Videoblaster - Digitizer-Karte, orig. Verp., Video-, Kamera-, Fernsehen am PC, einfrieren, Bearb., etc, Super! Fast neu! Nur 700 DM VB. Tel. 02630/7929 ab 16 h

Suche und tausche PC-Games, schickt bitte Eure Liste oder Disk an: M. Pierschel, K.M. Straße 3 a, O-9656 Tannenbergsthal/Vogtland

Verk. WC 1 Edi 85 DM, WC II kpl. dt. für 75 DM, Sim Ant., Sim Earth, beides kpl. dt. für je 70 DM. Tel. 02565/3772

Tausche/verk., zus. n. 139 DM, MAd TV, Lemmings, Buck R., I und II, R. of Medusa, Hard N., SU-25, L. of F., Corruption. Tel. 08252/3554 ab 18 h

Verk. PC-Orig. Strategie Empire 70 DM, Battle Isle, Data Disk 65 DM, Storm Across Europe, BMP II, Balance of Power, Global Dilemma, alle mit dt. Anl. für 45 DM. Tel. 05202/1834 Carsten

Orig. PC-Spiele, Falcon 3.0, Star Treck, Mega Fortress, F-15 II, F-16, F-19, SU 25, Mig 25, Abrams, Battle Tank, Chuck Yeagers, Gunship 2000, Wing C. Monkey II. Tel. 0221/865462

Verk. 386 SC-16, 2 MB RAM, 3,5 HD, 42 MB, Mini Tower, Tastatur, VGA Karte, für nur 980 DM zu erreichen unter 06758/7941 ab 18 h

Suche die Ultima Triologie II mit Ultima 4-6 nur Orig. und Gunship 2000 (nur Orig.), biete 60 DM pro Spiel. Tel. 05763/2870 Dennis verl.

Tausche Die Kathedrale Orig. gg. 1869 oder Indiana Jones IV, Orig., Tel. nur am Wochenende 08631/5516 Manfred Igl jun.

Verk. MM3 + Pläne 55 DM, Rings of Medusa 25 DM, Transworld 25 DM, Invest 25 DM, UMSI 15 DM, Their Finest Missions Vol. 1, 25 DM. Tel. 08131/26988

Verk. orig. Populous 15 DM, Conq. of Long 50 DM, Monkey II 40 DM, Gobliins 35 DM, Star Trek 40 DM, Test Drive III 40 DM, S. Martin, Ringstr. 6c, Lichtenstein, O-9275 alles 3,5"

Verk. Indy IV kpl. dt. 60 DM, suche Epic dt. Elvira dt., Elvira II dt., Eye II. Tel. ab 18 h 08062/2017

Orig. Yeager'S Air-Comb., Full-Blast, Stellar 7 je 50 DM, Starglider II m. Soundtrack, TD 2, Shinobi, HD2, Willow, Bar-Games je 30 DM. Tel. 02630/7929 ab 16 h

Rise of Dragon/Larry V beide VGA/E je 45 DM, Longbow e/VGA 45 DM, Trial by Fire EGA/e Manhunter II, EGA/e, je 35 DM, Ironlord/Eagle 15 DM, Adlibsoundkarte 80 DM. Tel. 08035/5234

Verk. Soundblaster 1.5, orig. verp., inkl. Voice-Editor, Plus 18 Disks mit Sounds, Instr., Playern, etc., zus. nur 250 DM. 5,25" Tel. 02630/7929 ab 16 h

Tausche oder verk. Police Quest III, Robin Hood, Indiana Jones 4, suche: Larry 5, Monkey Island II, alles Orig. Tel. 02103/51627 abends ab 19 h

Verk. AT 386 SC 16 MHz, 4 MB RAM, VGA Mon., 16 Bit VGA-Karte, 1.44, 1,2 MB LW, 40 MB Festplatte, Tastatur, DR DOS 5.0 alles nw. VB 2150 DM. Tel. 05653/5100

Tausche/verk.: JF2, Goblins, Global Effect, A-Train, suche: CD-ROM-Only, Bards Tale, Kit, B-17, Spell Jam., Star Controller II, F-15 III, Strike Com., Christian. Tel. 09123/5482

Tausche Powermonger gg. Indy IV oder Patrizier. Habe auch Bad Blood, Links od. RR Tycoon zum Tausch gg. andere Spiele. Suche z.B. Col. Bequest. Tel. 02552/4081

Achtung! Verk. die 11 besten PD + SW Games für nur 15 DM incl. Porto z.B. Mustang, Perestroika o. Megaboulder. Schneider, Schnellerstr. 64, O-1190 Berlin

Tausche Orig. gg. a. Orig. habe gute Spiele. Ich suche Simulationen + Geschicklichkeitsspiele, keine Adventure + Rollenspiele. Tel. 0231/554637

Orig. MS-DOS Spiele: Links 60 DM, Great Courts II 45 DM, Swotl 65 DM, Red Baron 65 DM, Bundesliga Man. Prof. + Editor 70 DM, Winter Challenge 55 DM. Tel. 08171/17884

Verk. OS II 2.0 dt. IBM Orig. mit 2 Büchern: OS2 Tips + Tricks NP 30 DM und OS2 Das Kompendium v. M&T NP 70 DM, kpl. Preis VB. Tel. 0234/9250402

Verk. Copy II PC Vers. 6.0 Orig., kop. Orig. Disks, entfernt Key-Disk Prof., Hard Disks Prof. usw. Preis VB. Tel. 0234/9250402

Suche Software aller Art (Einsteiger)! Schickt Eure Listen an: A. Burda, Postfach 1126, 4992 Espelkamp 1, Telefax 05772-5116

Verk. orig. GP-Unlimited 50 DM, F15 II, Jet-Fighter II, BOB, Secret Weapons, Winter Games, Speedb. II, Red Baron je 40 DM + Porto nur gg. Vorkasse. Tel. 06721/42786

Verk. orig. 10 akt., Titel z.B. Monkey II, SQ 4, Larry V, usw., und einige ältere Zak MC Krakken, Loom für 50 DM bzw. 35 DM. Tel. ab 6 h unter 09179/5445

Verk od. tausche Gunship 2000 50 DM, PT109 Torpedo Boot Sim. 30 DM, suche Tauschpartner mit Simulations- und Strategie Software. Tel. 05931/14383 ab 18 h

Verk. 286 AT, 100 20 Mhz, 2 MB, 40 MB HD 1,2 + 1,4 Sup. VGA Mon. Sup. VGA Karte + 3 Spiele 30 D. Leer, 1800 DM nur kpl. VHB. Tel. 07123/33667 Günter nach 18 h

Orig. zum Tauschen, habe: Thunderchopper, Loom, Testdrive II, suche: Gunboat, Flight S. III, verk. Wing Com. II 50 DM. Tel. 02822/52415 ab 19 h

Verk. Wing C. 40 DM, Mads 25 DM, Swotl 40 DM, alle zus. 100 DM, nur Orig. Spiele aus erster Hand. Tel. 02933/5248 Christian

Tausche Aces of the Pacific, Indy IV, Falcon 3.0, suche Swotl, Epic, Space Quest IV, mgl. Raum Berlin, Thomas Wilser, Rummelsburgerstr. 55a, 1136 Berlin

Verk. F19, Falcon II, Mig 29 I, F29, Tracon I, Test Drive (Duel), Scenery Test Drive III, Vette, Mario Andretti, je 15-25 DM + Porto. kpl. 99 DM. Tel. 06174/3431

Tausche/verk. WC II, Dark Queen of Krynn, Startrek, Shadowlands, Darkness, Goblins, Dungeon Master, Epic, Bards Tale C., Tel. 08039/3362 ab 19 h nur Orig.

Suche PC Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. Orig. Police III, Bundesl. M., Pro F., Cubulus, HardBall III, Preis auf Anfrage. Tim 06142/31595 Käufer nur aus Raum Frankfurt

Tausche PC-Spiel EOB II, Monkey II, Civilisation, PQIII, Powermonger, gg. WC1 und Missions I + II u.a. Tel. 0203/786556

PC-Orig. Ultima 7, Krisis i.T., Kremlin, Battle Isle, M1, Tank Platoon, PGA Golf, Storm Master, Steigenberger Hotelm. Tel. 06421/31138

Civilisation 35 DM, Sportpaket PGA Golf, Great Courts II, BM Prof. 75 DM, einzeln 30 DM je zzgl. NN + Porto. Tel. 07191/23627 Ralph

386 SC-16 MHz, 1 MB RAM, 21 MB Festplatte, 5,25" HD-LW, VGA, Farbmon., DR-DOS, div. orig. Software, Spiele, Sim Earth, Ultima 6, Adlib Soundkarte für 1600 DM. Tel. 02227/4484

Verk./tausche Terminator, Willow, Circus, A., TV Football, TD 2, Battle of Britain, Vette, Airborne Ranger, S101, Crash Course. tel. 0228/430463

Verk. orig. Wing Commander, Pools of Darkness je 30 DM. Tel. 09231/82778

Verk. Ultima 7, Underworld, Darkness, je 45 DM, Beholder II, Gunship 2000, Star Trek je 40 DM, Winzer 30 DM, Ralf Schmiedel, Georg-Schwarz-Str. 132, O-7033 Leipzig

Verk. Links 386 Pro, Monkey Islands II, Dreadnoughts, Adlib-Karte. Tel. 0431/553292

Verk. für je 45 DM + Porto Wonderland, Thunderhawk, Rasende Reporter, Megafortre, SS Elvira, Arcade Jones in Fast Lane, Lafer Ut. Sorcenian. Tel. 09431/1720

386 SC16, 40 MB HD, 2 FDD, VGA Mon., div. Prg., alles nw. VB 1300 DM. Tel. 09732/1452 ab 20 h Mark

Verk. Framework IV NP 1200 DM, Windows 3.1, DOS 5.0 Orig. verpackt, tausche Aces of T.P. gg. Harpoon PC. Tel. 09732/1452 ab 20 h Mark

386-33 MHz, 64-Cache, 2 Festplatten, 60 MB/Super VGA-Mon. 2. LW 5,25" und 3,5" Cherry I, Sound Blaster, CMS Chips, Tower, Maus, 2 Game C., 2 Joystick, DOS 5.0, 2 Orig. Spiele. VB 2300 DM. Tel. 0841/34600

Suche PC-Orig., Star Trek V, Star Trek 25 th, Indy 4, Angeb. an Peter Meckel, W.von der Vogelweidestr. 29, 9300 St. Veit. Tel. 04212/2630 Austria

Österreich. Suche Swotl + 100 % o.k., 100 % virenlos, 100 % Orig., zahle sehr gut. Tel. 0222/9556435 od. Kuefsteingasse 26/18, 1140 Wien

Verk. für P6, Der Patrizier 50 DM, Elvira II 50 DM, Kings Quest V 50 DM, usw. alle in dt. Tel. 07443/5541 ab 18 h

Tausche orig. Swotl, WC2, Patrizier, Sim Earth, GS 2000, Nam gg. Underworld, Mad TV, Spec. Forces, Sim Ant., Powermonger, Pop 2, ab 13 h. Tel. 07673/7482 oder 7421

Verk. orig. 3,5" Startrek 25 th 45 DM, Great Courts II, Manchester United Europe je 40 DM, Patrizier 50 DM, 5,25". TVS Football 15 DM. Tel. 07181/21732 Christopher

Verk. oder tausche Nucelar WAR, SS2, NAM, Railroad T., Retaliator, Castles je 45 DM VB. Tel. 0711/376035

Verk. od. tausche Trans World, Hostages, Invest, Skate or Die, Rings of Medusa, Operation Combat je 25 DM VB. Tel. 0711/376035

Suche günstig Bard's Tale I, Gateway to Savage Frontiers, M. u. M II, Pool of Darkness, Death Knights of Krynn, etc. Abs. Gerd Homemann, O-4370 Köthen, Bandhauerstr. 7

Suche Cadaver, Indy 4, Eternam, Sierra VGA. Spiele, WC2, in dt., Goblins, Castlemaster, Gods. Verk. Loom, Populous, Hillsfar, Grandmonster Slam. Tel. 0711/744286

Verk. Winter Chall., MM3, Epic, Indy 4, ECO I, Bob 1940, Battle Isle, Data, WC1, SM 1/2, Chuck Yeagers, Swotl, Data, Startrek, Sim City, Populous, GS 2900, SS2, Foti. Tel. 089/782015 Patrick

Tausche Uncharted Waters, Armada 2525, Black Gold, Castles, Wild West World, H.Q. Railroad, Harpoon, Civi., gg. Strategie od Wirtschaftsprg. Tel. 05731/972441

Verk. Orig. 5,25" Rail Road T., Castles, Pirates je 55 DM, Space Max 65 DM, Silent S. II 50 DM, TV Sports Basketball 50 DM mehr auf Anfrage. Tel. 08161/92461 Martin

Verk. RRT. SSII, je 45 DM, Sim City, PGA Tour Golf, Covert Action, Pirates je 40 DM, Carrier Command, Pool of Radiance je 20 DM, verk. auch Amiga-Games. Tel. 04952/1747

386 AT Tower 4 MB 85 MB FP 5,25" + 3,5" LW, 2 ser. 1 par., SVGA LR Mon., SVGA-Karte, Tast., Maus, Joystick, DOS 5.0, Win 3.1, Nort go. 3 Mon. alt, neu VB 3000 DM. Tel. 07032/82322

Verk. orig. Chessmaster 3000, Espania-The Games 92 für je 60 DM oder tausche gg. Manchester Europe. Tel. 06644/1507 Thomas

Verk. orig. Champions of Krynn, Silver Blades und Falcon AT, je 40 DM, alles zus. 100 DM, Peter Oruba, nach Schleuse I20, 4460 Nordhorn. Tel. 05921/38756 ab 19 h

Riesige PD- & Shareware Mengen preiswert abzugeben. Ca. 200 Spiele. Liste anfordern bei: Torsten Piontek, Fritz Reuter Str. 4, O-2060 Waren

Die Supercops, PC-Rollenspiel mit neuartiger Textbausteintechnik. Super! Der Heidenspaß voll Action. W. Hary, Gärtnerstr. 14, 6602 Dudweiler

Euro PC, Joystick und Game-Card, Bücher, Software, 400 DM, verk. Monkey Island II, 5,25", Ultima Underworld 3,5" engl. je 80 DM. Tel. 07382/1602

Biete Civilisation dt. 60 DM, Midwinter I 30 DM, Logical 30 DM, Chips Challenge 20 DM, Matthias. Tel. 0511/454826

Suche preiswerte PC-Spiele (Star Trek, Indy IV, Teenage Mut., H. Turt., Hare Raising Havoc, Roger Rabbit, etc. suche Tauschpartner für PC. Tel. 07951/6522

Verk. orig. Lost Patrol, EOBI, Death Knights o. Krynn, Buck Rogert, Centurion, Bad Blood und mehr zu je 44 DM. Tel. 02402/30243

Tausche/verk. A-Train, GS2000, SS2, Civilisation, engl., Red Storm R., M1 Tank P., Kick Off II, Suche: Fast Force 1942, Special Forces, u.a. Tel. 0721/21252 ab 18 h

Verk., tausche PC-Orig. Elvira, Red Baron, H.o. China, Intruder, Jetfighter II, Larry III, Martian Dreams, GS2000, Epic. Suche: F-117, Wolfpack, Bat, Buck Rogers. Indy 4. Tel. 0931/272114

386/40, 64 K Cache, 2 LW, HD-107 MB, Tower, VGA-Karte, SVGA-Mon. (strahlungsarm), Soundblaster 2.0, Maus, Keyboard, neu, VB 3700 DM. H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt

Suche Patrizier und Indy IV in dt. Tel. 0961/46193

386-40 MHz, 21 MB HD, 2 HD Floppy, Tseng-VESA-SVGA-1 MB, SVGA-Mon., MPR II, Genius-Mans, Cherry Tastatur, SB 2.0, CMS, Joystick, 6 Monate alt, 4500 DM. Tel. O-Berlin 4271895

Tausche Monkey 1/2, Cadaver, Zak, Eye of WC 2, HD 2, F15 II, Battle Isle, u.a. gg. Mag. Pocket, Elf, Gods, Vaxine Speed Ball II u.a., Matthias Tel. 07731/29209

Suche Tauschpartner der viele Sierra-Spiele hat. Tel. 06371/3829

Verk. Hyperspeed, Elite, Plus je 60 DM, Adobe Type Manager value Pack mit 30 Fonts für Win. 3.1 und OS/2 2.0 150 DM, alles engl., 17-20 h. Tel. 0761/4097351

Supercops Rollenspielspaß 20 DM, Diskettenbücher, jede Menge Science Fiction, Action, Grusel etc. je 5 DM. Hary, Gärtner 14, 6602 Dudweiler. Tel. 06897/763469

Verk. PC-Orig. z.B. Beholder I, WC I + II, Ultima 7, Star Trek 25th, Patrizier, Muds, Falcon 3.0, Daruseed, Secret Weapons of Luftwaffe etc. VHS. Tel. 07741/66341

Verk. PC-Orig. Eye of the Beholder II, kpl. dt., Swotl Zusatzdisk P38, P80, WC 1, Secret Mission I + II. Weird Dreams. Tel. 02624/7891

PC-Orig. Falcon 3.0 dt., Red Baron dt., EOB II, F-117 A, Tausch mgl., Suche Wizardry 7, Indy 4, Dark Sun, B-17, WC 2, Task Force. Tel. 09921/7284

Orig. Space Quest 4, Police Quest III je 65 DM, Finest Hour 45 DM, Indy III Adv. dt., Buk Rogers I, Space Quest III, Heroes Quest 1 je 40 DM, LHX 35 DM, Larry II 25 DM. T. 08143/8479 + NN

PC Spiele gibts bei 021/0362767 Jens

Strategie Orig. MII Anl. Genghis Khan, L'Empereur, Command HQ, St. Super Soccer, M. Lords, Warlords, je 40 DM (auch andere), WC II, Heart of China, Sim Ant. Tel. 02372/2094

Verk. BMP + Editoren für 50 DM, Monkey 1, RR Tycoon, PGA und Joe Montana Football für je 40 DM und Oil Imp. u. Indy 500 für je 30 DM. Tel. ab 15 h 06205/6389

Suche folgende Sierra-Adventure: Quest for Glory II, Police Quest II, Colonels Bequest, Manhunter NY + SF, Goldrush, Angeb. an: Jan Emmrich, Thäl-Str. 6, O-8211 Braunsdorf

Verk. Top Games (Falcon 3.0, Indy 4, Gunship 2000, Civilisation, Links T.) Tel. 02773/6969 Oliver

Verk. je 50 DM: F117 A, Monkey Island 1, Battle Isle, Silent S. II, Sim Ant., verk. je 30 DM: Gold of the Americas. Tel. 07062/21657 ab 18 h

Ultima 7, kpl. Lösung 80 DM, Pools of Darkness kpl. in dt. 60 DM. Tel. 05608/4619

Verk. Indy 4 engl. 55 DM, Links 386 Pro 60 DM, Dungeon Master 45 DM, Hardball III 45 DM, WC 2502 25 DM, Swotl Do335 25 DM, Bundesl. M. Pro. 25 DM, Das Schwarze Auge 55 DM. Tel. 089/758739 ab 16 h

Verk. Software für PC. Schreibt an: Marcel, PO. Box 365, 6400 AJ Heerlen. Holland. Orig.

Tastat. Schneider VB 80 DM, MS-DOS 3.3 mit 2 Manuals VB 50 DM, Monochrommon. MM12 Schneider VB 150 DM. F. Martens. Tel. 08105/8569

Verk. 286 AT, LW 3,5", EGA-Card, 21 MB HD, mit hochaufl. Farbmon., incl. PC-Tools 6, XTREE, div. Spiele, VB 1200 DM. Tel. 09445/1096 ab 2 h

Verk. Falcon 3.0 60 DM, Mad TV, Larry 5, Timequest je 55 DM, Wizardry 6, Command HQ, 8 Heart of China je 50 DM, Sands of Fire 20 DM. Alles inkl. Porto. Tel. 07031/277646

Verk. Battle Isle Data Disk & Atomino je 35 DM, Ishido, Life & Death II, Cony. of Camelot & Codename Iceman, alles 40 DM, alles inkl. Porto. Tel. 07031/277646

Tausche (verk.) folgende PC-Orig.: Planets Edge, Megatraveller II, Search for the King, Spellcasting 201, Links Zusatzdisk. Tel. 0821/495371 Andreas

Tausche, verk., und kaufe laufend PC-Spiele. Suche: Darklands, Dark Queen of Krynn, Space Quest V, Spelljammer, Dark Sun u.v.m. Tel. 0821/495371 Andreas

Verk. SQ I, SQIV, Larry IV + V, PQIII, Elvira II, Indy III, Indy IV, Epic, F-117 A, Monkey Island II, Wing Com. I + II, Civilisation, Star Trek 2, Willy Beamish. Tel. 0711/428294

Atari ST

Verk. 5 Orig. Spiele für Atari ST: Fate Games of Dawn, Elvira II, Mig 29, Fulcrom. Dragon Flight, Legend of F., für 160 DM VB. Tel. 0621/106778

Verk. Atari STFM, 2 Mon. (S/W + Farbe), Software, Spiele, Joystick, Mouse, VB 1300 DM. Tel. 0214/55325 ab 16 h Kai

Verk. Powermonger, Gunship, M1 Tank, je 40 DM, Pirates, R-Type je 30 DM, California G., F-29, Flight of Int. je 25 DM und viele andere (10 - 45 DM). Tel. 0911/357338 18-21 h

Ca. 100 Orig. Spiele und Anwenderprg. (Bj. bis 91) von 14.90 bis 29.50 DM zu verk., bitte kostenlose Liste anfordern. Tel. 04191/4320 ab 18 h

Verk. Basketball M. 30 DM. Tel. 09546/1329 Andy

Verk. Monkey Island, Elite, Ultima V, Cadaver, Rick Danger. II, Midwinter, Rings of M., Carrier Command je 40 DM. Tel. 08841/5635 Jürgen

Verk. Powerdrome, Tanglewood, Super Wonderboy, Golden Path, Temple of Apshai, Trilogy, The Pawn, Dungeon Master, Bard's Tale je 30 DM. Tel. 08841/5635 Jürgen

Verk. Atari Spiele! Tel. 08593/477 Chris, F-15 II, Silent S. II für je 40 DM, Starbyte Table Tennis, Simulation für 30 DM (alle kpl. inkl. Orig. Verp.)

Verk. Reederei, Wolfpack je 10 DM, Rings of Medusa, Transworld, Invest zus. für 35 DM, Imperium, Dargonflight, Ret. of. M. je 30 DM, suche Tauschpartner. Tel. 06321/88823

Suche Infocom-Adventures, nur nw. Orig. großer Karton, mit allen Beigaben, ST. Tel. 0208/654174

Farbmon. SC 1224, Umschalter 350 DM, That's Writer, Pro Fortran, Pro C je 100 DM, SPC Modula, Pirates, Lof, F-19, Red Storm R., Red Lightn. je 30 DM. Tel. 06106/24296

Verk. Curse of the Azure Bonds aus der Reihe Dungeons and Dragons wg. Systemänderung VB 45 DM. Tel. 089/878967 oder 089/873447

Verk. Atari 1040 STF + Mon. SM 124, Maus VB 600 DM, verk. div. Spiele (orig. Amberstar, UMS II, Carrier Com., Starfl., Bards Tale) Preis VB. Tel. 06403/4580 Stefan

Verk. oder tausche orig. TV-Sports Football, Sim City, Populous, Battle Command, Gridion, Nightmare u.v.m., suche ATF-II, F-19, F-15 II, Airbus 320. Tel. 02102/473653

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verk. ST-Orig. Epyx Sporting Gold, Soccer Mania, Toyota Celica, Team Suzuki, Ret. Ok., Medusa II, S. M. GP., 30 DM, Curse Azure Bonds 40 DM, Spirit Adv. 45 DM. Tel. 05751/75795 Martin

Verk. M. Island, Utopia, Big Business, Purple Saturn Day, Hotbal und für GB: World Cup. Tel. 08131/78796 Christoph

Verk. Atari ST, 1 MB, SF314, Maus, Mon. SM 124, RR T., sowie UMS 2, für sage und schreibe 600 DM. Tel. 06382/1526 Jochen

Verk. orig. Amberstar 1 MB, das Top-Rollenspiel für den Atari, ST für schlappe 55 DM. Tel. 06581/2133 Dominique

Löse meine St-Sammlung auf. St. 10-20 DM, tausche gg. PC-Prg. im Verhältnis 1:4. Tel. 05731/972441

Verk. Ch. Strikes Back, Cadaver 45 DM, KQ4, Ruf-Honda 35 DM alles VB. Tel. 07625/1701 Stefan

Verk. orig. für Atari: Simpsons, Magic Pocket, N. Seals je 45 DM, Lemmings, Data Disk, Kid Loves je 30 DM oder Tausch gg. Monkey Island, Special F., Indy IV, M1 Tank P. oder Amberstar. Tel. 04708/516

Verk. 40 Orig. Spiele 15 - 40 DM, sowie ältere Bücher rund um den Atari. Liste bei: Bernd Mädicke, Heilige Weg 8, O-4251 Erdeborn

Verk. Atari 520 ST, SW-Mon. SF 314, LW und Maus für 580 DM, 8 Spiele (z.B. Monkey Island) für 145 DM: Tel. 0611/542469 nach 19 h

Verk. Powermonger 20 DM, Sim City 20 DM, Elite 20 DM, Beach Volley 15 DM, Spirit of Adv. 20 DM, Wings of Death 10 DM. Alles Orig. mit dt. Anl. Tel. 02204/67331

Atari 1040 STF + SM 124 zu verk. 800 DM mit: Scartsteck., Switchbox, Spielen u.a. (Orig.) Sharph PC Interface, Lit., (Profi + Graf.Buch) etc. Fr-So. 18-20 h. Tel. 02548/670

Verk. günstig Sierra und Lucasfilme Games z.B. KQ 1 - 4, Larry 1 bis 3, Zak, Maniac Mansion, Monkey 1 u.v. andere. Hans Eismann, 09003/2044 ab 17 h

Verk. folgende Orig.: Wonderland 40 DM, CSC je 30 DM, Zak 30 DM, Populous 30 DM, Elite 20 DM, Paketpreis: 150 DM. Tel. 06421/481369 Frank

Verk. Orig. Fate-Gates of Dawn, Mins Games 3 Spiele, Loom, Spirit of Adventure, Midwinter, Preise: zw. 40 - 60 DM. Tel. 07171/42323 Thomas

Orig. Amberstar 50 DM, SQ3, Pirates, Puzznic, Gods, Tie Break, LSL 1, Man. Utd. E., Double D3, Tip Off 35 DM, Turrican II, Out Run, Phobia 20 DM. M. Zapf, Heubergstr. 7, 8201 Schonstett

Tausche Orig. Gunship, Silent S., F-15 Strike Eagle, C. Command, P47 Thunderbolt, suche: Monkey Island, Railroad T., Bundesliga M., Prof., Amberstar u.a. Tel. 07495/5637 Ost

Verk. ST-Orig. Carrier Command 20 DM, Foft 40 DM, Moebius 30 DM, Times of Lore 30 DM, Liste 1 DM bei: Robert Rehrl, Stettener Weg 8, 8221 Teisendorf. Tel. 08666/6249

Atari ST. Ich suche einen Tauschpartner, habe viele Spiele wie: Lotus, Esprit II, Colonels Bequest, Brat, Larry I, II, III u.v.a. Tel. 0208/631213

Verk. Atari 1040 STE 1/4 Jahr alt, mit einigen Anwenderprg. und Spielen z.B. Bloom. Maniac Mansion, Knights of the Sky sowie Joystick für 500 DM. Tel. 03381/2243

Verk. Atari 1040 STFM 1 Jahr alt, 34 Orig. Spiele, Anl. (z.B. Spirit of Adv.) + Maus, Fachbücher für 700 DM, schreibt an: Guido Wittenberg, Dorfstr. 46, O-2141 Lübkow

Verk. neueste Atari ST Games orig. Liste anfordern gratis. Tel. Wien Austria 0222/2225255

Verk. Atari STFM + SM 124 Mon., SC 1224 Mon., Mon. Switch, Mouse, Joysticks, orig. Spiele, 1 St Word Plus 1400 DM. Tel. 040/465153

Verk. ca. 30 Orig. Spiele u.a. Cadaver, Flight Sim. II, R-Type, Liste anfordern bei: Stefan Mandl, Ulrichsweg 29, A-6114 Weer. Tel. 0043/5224 67122

Verk. ST-Orig.: Mega Lo Mania, Squash, Lethal XCess, Navy Seals, Lemmings und 15 weitere, Preise 5-25 DM. Verk. Atari 520 STFM VHB. Tel. 0441/682442

Verk. Orig.: Space Forces, Silent S. II, S. City, Power M., Legend of F., F. of the I., M1 Tank Platoon, Their Finest Hour, Falcon Mission 1, Kick Off II, 20-40 DM. Tel. 06663/1442

Suche dringend Bards Tale III, Axel Philipsenburg, Im Freihof 53, 4224 Hünxe. Tel. 02858/6033

Tausche und kaufe Orig. für Atari ST! Auch Sammlungen, auch Verkauf! Tel. 09331/651 Christian (keine Raubkopien)

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Disk Box, 2 Joystick, 9 Orig., 45 Disks, Mausmatte, supergünstig für 799 DM VB. Oder Tausch gg. 1040 ST. Tel. 09331/651 Christian

PC Engine

Verk. PC-Engine Spiele Ordyne, Adventure Island, Wonderboy II und Dragon Spirit pro Spiel 35 DM. Tel. 06027/5403 Andreas ab 16 h

Kaufe, verk., tausche PC-Engine Games, suche Super NES, Street Fighter II. Tel. 09728/527 Christopher

CD Psy. Storm CD Ray X 3, Salam., Gravius, je 79 DM, F. Blaster, SideArms, B. Angel, Armed F. je 39 DM, Hero Thoma 69 DM, suche Motorader. tausch SNES, Holer ab 18 h 0241/520710

Super CD Spiele zu verk. je 80 DM, Super Raiden, Macross 2036, Spriggan II, Terraforming, Rayanber III. Tel. 0214/25733 Udo Steinacker

Preishammer PC-Engine Yoysticks kpl. Pro nagelneu, für 30 DM St. Biete CD Bectarise II Gate of Thunder Cards, Bomberman, Son Son II, Dragon Spirit. Tel. 02156/78193

Suche noch ältere Ausgaben des PC Engine Monthly Magazins, zahle faire Preise. Thomas Lampe. Tel. 0531/78368

Verk., kaufe, tausche PC-E. Spiele: Gunhead, PC Kid II, Splatter house, Horse Racing, Bomberman usw. Habe auch S. Famicon, M. Drive, GG und GB Spiele. Tel. 07621/74370 14-20 h

Kaufe PC-Orig. nur mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hübner, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Biete SNES-Module für PC-Engine Cards. Auch Kauf! Suche auch CD's und SCD's und Cars für Turbo Grafix. Tel. 06131/616625

Verk. Module gg. Gebot, Bomberman, Cadash, Darius Plus, Jacky Chan, Superstars Oldier, Realbom., Dragonspirit, American Football, Viroty Run usw. Tel. 06181/497063

Verk. nw. PC-Engine RGB incl. Joysticks, Pad, Netzteil, W.C. Tennis, F1 Race + Boxen. Preis VB. D. Worthmann. Tel. 02841/81382

Verk. nw. PC-Engine RGB incl. Joysticks, Pad, Netzteil, W.C. Tennis, F1 Race, Boxen, Preis VB. D. Wortmann. Tel. 02841/81382

Verk. und kaufe Spiele für Super-NES und PC-Engine + CD Rom. Tel. 02686/1073 ab 17 h

Verk., tausche Orig. Spiele: Monkey I. III, Startrek II je 50 DM. Tel. 089/7142203

Verk. Devil Crash, C.-Chan, Coryion, Parodius, PD-Kid I + II, Bomberman, Ninja Spirit, PC-Engine usw. Tel. 089/1403732

Verk. f. PC E. nw. 2 Orig., Joysticks, usw. Tel. 05681/3357

Verk. f. PC-E. 5 Super Rennspiele, alle neu bis nw., F1 Tr. Battle 70 DM, F1 Circus 60 DM, F1 Circus 91 (Rarität auf Card) 70 DM. Powerdrift 60 DM. Racing Spirit 60 DM. Tel. 05681/3357

PC-Engine m. CD-Rom, 16 Games (4 CD's u.a. mit Gunhed, Tiger Heli u. Dragon Spriti, XE1 pro, Joystick, Joypad für 800 DM abzugeben. Tel. 02841/56814

Verk. einzeln od. zus. PC-Engine RGB + Joypads + 5 Games Dragon Spirit, Dodgeball, F1-Dream, Wonderboy II, Drop Rock, PC-E. einzeln 200 DM mit Games VHB. Tel. 06221/707884

Suche PC-Engine Cards + CD's. Tel. 06223/1000. Wer hat Scart-Umstecker zum Anschluss mehrerer Konsolen an Fernseher?

Suche CD-Spiele, z.B. Spriggan I und Download II. Kaufe oder tausche gg. Cards, habe z.B. Final Match, Form Soccer, Jacky Chan, Momotar., Tiger Heli. Tel. 05205/70452

Verk., kaufe PC-Engine, Superfamicon und Neo Geo Spiele z.B. Horserace, Momotaru, Legendary Axe II, Street F. II, Parodius, Magician Lord. Tel. 02922/861713 Thomas

PC-Engine, verk. PC-Engine mit 8 Spielen, 2 Joypads und 4 Player Adaptern. VB 650 DM. Tel. 05103/3605 ab 19.30 h

Suche Tauschpartner für PC-E. Cards, habe W.C. Tennis, Mr. Heli, Afterburner, Dragon Spirit, Paranoia, Son Son II, Genp., Gomola Speed. Tel. 0781/58704

Master System

Verk. MS Spiele: Ph. Star, Sinobi 30 DM, D. Dragon 30 DM, u.noch 20 andere für 10 - 30 DM. Tausche auch für ein Mega Dr. Spiel 2-3 Master Spiele. Tel. 09371/68203

Verk. Master System II incl. Alex Kidd u. 2 Steuerpads für 150 DM, mit 14 Spielen (Paperboy, R. C. Grand Prix, Casino Games, Tennis). 380 DM. Tel. 02191/64529, verk. auch einzeln

Verk. Master System + 1 Joypad, Netzteil, Light Phaser und 10 Module (R-Type, Shinobi, Micky Mouse u.a., auch einzeln je 50 DM). Thomas Müller, Ph.-Müller-Str. 10, O-4820 Nebra

Mega Drive

Verk. Mega Drive Spiele, tausche auch gg. Super NES Spiele. Tausche NES Spiele. Verk. Game Boy Spiele. Tel. ab 18 h 07231/76130

Ich verk. einen Mega Drive, sowie einen GB beides nw., 1 MB für DM 300 und 2 GB für 90 DM. Wenn Interesse besteht mgl. abends. Tel. 06131/228783

Achtung! Tausche 2 nw. Module Out Run und Klax dt. US gg. ein aktuelles Top-Modul, mgl. Sportspiel. Angeb. unter 05601/5293 ab 18 h

2 Spielhallen-Klassiker von Sega: Out Run und Klax dt. (US) beide in nw. Zustand, zu verk. oder tauschen. Angeb. unter 05601/5293 ab 18 h

Verk. 1 Monat alten MD dt. Vers. + 1 Joypad + Sonic + Altered Beast + J.M. Football + Winter Challenger, VB 600 DM. Tel. 06781/46940

Verk. MD inkl. 5 Games (J.M. 92, E.A. Hockey, B. Olympic Gold u. B.A.) und Joypad VB 600 DM (NP 900 DM). mit Anl. (Spiele orig. verp.). Tel. 0681/3022881

MD-Module: Sonic 60 DM, Immortal 100 DM, Shining in the Darkness 100 DM, Faery Tale 90 DM, Sword of Vermillion 100 DM, Fatal Lab. 60 DM, alle Moduel mit dt. Anl. Tel. 030/8825137

Verk. MD + Power Joypad, auch einzeln abzugeben, 52 tolle Games zum MD. Tel. 04441/81985 Andre von 14-19 h

Verk. S. M. Drive + Extra Zub., 40 Spiele. Verk. Module für Master System, Famicon etc. Tel. 0431/641670 ab 18 h

Verk. MD + 2 Pads, 14 Games, Sonic, MM1, Quackshot, EA-Hockey, Desertstrike, Warsong, Shining in the Darkness, 800 DM. (neu ca. 1800 DM) auch einzeln. Tel. 05375/1039 Christopher

Verk. Megadrive mit 3 Spielen (Sonic, Quackshot, Super M. GP.) nw. für 450 DM, S. Christ, In den Ellen 3, 3565 Breidenbach. Tel. 06465/4503

Verk. MD-Spiele: Phelios 40 DM, Atomic Robo Kid 50 DM, Strider 50 DM, Castle of Illusion 60 DM, alles jap. 100 % o.k. Tel. 05527/2651

Tausche Quack Shot US und Super S., suche Jordan VS Bird und Super M. GP. Tel. 02064/53958

MD: Habe Th. Force III, Elemental Master, Quackshot, Phelios, M. GP., Sonic, Shadow Dancer u.a., suche Aleste, PGA Tour, EA-Hockey, Two Crude Dudes, Rambo III, alles anbieten. Jörg Senf, Eiselstr. 18, O-6502 Gera

Verk. MD (RGB), 4 Spiele u.a. Sonic, CD-ROM, 2 CD's (Sol Feace, Death Bringer), 2 Joysticks, RGB-Mon., (NP 2200 DM), orig. verp. 1500 DM. Tel. 0551/42540 Collin

Verk. Shining in the Darkness 75 DM, Castle of Illusion, Revenge of Shinobi je 50 DM. Tel. 08841/5635 Jürgen

Wahnsinn! Wo gibts denn sowas? MD, Shining, PGA, EA-Hockey, Starflight, insgesamt 14 Module für sagenhafte 999 DM. Tel. Michael 06421/46123

Verk. MD + 14 Games Sonic, WB 5.3, EA Hockey, MM1, Shining i.t. D., Warsong, Desert Strike, Stror., Bird, Quackshot, usw. ca. 1000 DM (NP 1800 DM). (Auch einzeln). Tel. 05375/1039 Chris

Verk. MD und GG Spiele. Suche Spiele für SNES. Verk. F-Zero und Pilot Wings. Tel. 02822/52527

Verk. 18 Top Mega-Drive Spiele (z.B. Sh. Dancer, Phant. Star II + III, Strider, Aleste, Th. Force III, SW. of. Ver., Shining, Marvel Land), spottbillig. Tel. 02266/1360

Super Thunder Blade, Speedball II, Baseball, Winter Challenger, Rigs of Power, Decap Attack, Jamespond II. Alles zum Tausch. Verk. GB + 5 Module + Akku. Tel. 05376/1222

Verk. für MD: Shining in the Darkness dt. 75 DM, Gynoug jp. 50 DM, Streets of Rage US 70 DM. Suche Wonderboy I für MS. Suche dt. Super NES. Zahle gut. Tel. 09371/3703

Verk./Tausche Alien Storm, Helfire gg. F-22 u. Warsong, Long Raiser o.a., tausche: GB + 6 Games gg. 3 MD-Games: Jens Scheufler, Geußnitzer Str. 46, O-4900 Zeitz

Verk. MD + 6 Spiele wie Wonderboy V, Batman, Moonwalker, PGA Golf, Altered Beast, Axis für 400 DM. Verk. Ph. Star II. S. Shinobi, Mickey M., Tel. 089/3544048 ab 17 h

Verk. MD + Zub. jap. PAL, Spiele Marvel Land jap., Quack Shot amerik., 260 DM und GB + Zub. + Spiele (Dr. M. + Tetris) 140 DM. Suche Super Famicon. Tel. 089/804704

Verk. Mega Drive RGB mit 14 Modulen (Desert Strike, EA Hockey, Quackshot usw. für 650 DM). Oliver Rimpel, Gartenstr. 12, 7204 Wurmlingen. Tel. 07461/6955

Biete Mega-Drive Games Super Shinobi, Castle of Illusion, Hellfire, Ishido. Tel. 02156/8193

Verk. MD mit 4 Spielen (EA Hockey, Shadow Dancer, Alien Storm und Altered Beast) zum Preis von 400 DM. Tel. 0211/227311 Oliver

Verk. Mega Drive nw. mit 1 Joypad und Spiel Budokan für 290 DM VB. Tel. 07951/25704

Verk. MD + 2 Joypad + Quackshot, John Madden 92, Roll., Thunder II, EA-Hockey, D.D., Sanyo, Color TV 500 DM. Tel. 08191/10951, 8080 Fürstenfeldbruck

Verk. Sega Mega Drive I, 1 Joypad, RGB-Kabel, Netzteil, Japan Konsole für 150 DM. Tel. 02858/1684

Verk. Mega Drive + Mon. (Philips M8833) + 2 Sega Pads, Joysticks, Netzwerk, Game Adapter, 100 % o.k., 5 Monate alt, NP 1069 DM für VB 695 DM. Tel. 09923/1919

Verk., kaufe, tausche MD Spiele, suche Chuck, Rock, Tazmania, Gaiares Y's III, Aeroblasters, Elemental, Master, Dungeons & Dragons. Tel. 07930/1790 Thomas

Tausche Master-System II mit 5 Spielen gg. MD, Lasse Christian. Tel. 04661/8672 ab 18.30

Verk. MD mit 4 Spielen (Sonic, EA Hockey, Shadow) und 2 Joypads für 400 DM. Tel. 02041/54252

Verk. MD mit 6 Spielen. Preis VB. Tel. 0791/47215 ab 16 h

Verk. + tausche Spiele. Habe Wonderboy V, Immortal, Gynoug, Phantasy Star II, Sword of Vermillion, Road Rash etc. Suche Phantasy Star III, Lemmings u.a. Tel. 07805/59328

Verk. MD jp. mit Arcade, Power Stick, J.M. American Football, Shining in the D., EA Hokkey, Sonic, Mickey Mouse, Castle of I., u. Quack Sh. für 600 DM. Tel. 069/561488

Tausche: M. D. + Famicon Spiele habe: Adams Familiy, Hellfire, Chuck Rock, Mus., tausche auch: GB + Game Gear Spiele. Ab 18 h Tel. 07022/48690

Verk. MD + 3 Joypads + 6 Top-Games, Preis VB (nicht unter 300 DM) oder tausche gg. SNES mit 2-3 Games am besten dt. Vers. Tel. 02564/32946

Tausche C 64 II, LW 1541 II, Datas., Joys, Reset, Mega II, Soft auf Disk und Kass., gg. MD mit Zub., Dennis Krüger, Str. 104, O-2051 Basedow. Tel. Gielow 543

Verk. MD mit 6 Super Games und Zub., kpl. nw. Preis VB. Philipp Eyssele. Tel. 07022/51419, verk. auch Lynx m. 2 Games + Zub.

Suche MD Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. MD dt. 2 Joypads mit 8 Spielen (Quackshot, Sonic, Castle of O., Altered B., Shining in the Darkness, Ghouls'n Ghosts, Columns. Tel. 05163/6218

Verk. MD (PAL + RGB) + Pro II, S. Shinobi, After Burner II, Shadow Dancer, Phelios für 550 DM. Tel. 06152/62551 von 14-18 h

Verk. MD+ 10 Topmodule, 3 Joypads (z.B. Sh. in the Darkness, EA Hockey, Quackshot, Sonic, Aleste, Mickey I, Gynoug...). Tausche SF- und Neo Geospiele. Tel. 07545/6561

Sega Mega Club! Wir verleihen Spielemodule auch auf dem Postweg an in der ganzen BRD. SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

Verk., kaufe, tausche Module für Famicon, Super NES, Megadrive, PC-Eng., Neo-Geo, Gamegear, GB, Lynx. Verk. Neo Geo. T. 089/1403732

Verk. Mega Drive mit Soundwackelkontakt 1 Jahr alt, mit 8 Spielen für VB 450 DM. Tel. 08092/22518 ab 16.30 h. Oliver

Verk. MD-Spiele: Golden Axe II, Toe Jam, Earl James Pond II, Exile, Phant. St. III gg. NN. Tel. ab 19 h 0911/640704

Verk. MD m. 3 Spielen EA Hockey, Shining, Streets of Rage, Joypad, und Power Stick für VB 420 DM. Tel. 04121/72582 Thomas

Verk. MD, 2 Pads, A. Beast, G'n. Ghosts f. 200 DM, verk. dazu auch noch andee Games (EA-H., M. GPm Star Control, Road Rash u.a.), Ch. Häder, Lutherplatz 11, O-4020 Halle. Tel. 0345/45768

Verk. Module (alle dt.) Altered Beast 20 DM, Castle of Illusion, Arnold Palmer Golf je 35 DM, Phantasy Star II 50 DM. Ralf Schmiedel. Georg-Schwarz-Str. 132, O-7033 Leipzig

Tausche, verkaufe, kaufe MD Spiele, habe 15 Spiele. Suche: Advanced Military Commander. Tel. 0341/283345

Verk. oder tausche Mega Drive und Neo Geo Module. Für MD: Slime World, Dahna Batman, Marble Madness dt., Vapor Trail, u.a. 17-20 h. Tel. 069/373956 Ralf

Verk. Wonderboy 60 DM, Starflight 60 DM, Faery Tale 40 DM. Tel. 07041/83477 nicht vor 13 h

Verk. MD mit 8 Games z.B. Wonderboy V, Fantasy Zone, Kid Chameleon, 100 % o.k., für 650 DM. Tel. 030/3015635 auch VB

Tausche Ghouls'n Ghousts - Winter Challenger, Super Thunder, Blade Loom, Last Battle, PGA Tour Golf, suche Mike Ditka und Joe Montana, Football I und II. Tel. 02642/23123

Tausche für MD Gynoug, Shinobi und Wonderboy III gg. Jordan US. Bird oder Devil Crash. Tel. 04186/5217 Florian

Tausche MD Spiele Immortal, Forgotten W., Rambo III, Alien Storm gg. M & M, A-Train, Shining Force, Desert Strike, Populous II. Tel. 0231/521696 Bernd ab 18.30 h

Verk. f. MD: Super M. GP 60 DM, Winter Challenge 60 DM, Desert Strike 70 DM, PGA Tour Golf 70 DM, kpl. für 210 DM. Jörg Braungardt, Johann-Glockerstr. 6, 7913 Senden 1

Verk., kaufe MD Module: Biete ca. 80 St., auch Konsolen. Sascha Changizian, Alte Reutstr. 182, 8510 Fürth. Tel. 0911/794515 ab 12 h

Verk. MD + 2 Joypads, 10 Spiele, Sonic, Musha, Streets of R., EA-Hockey, Dick Tr., E-Swat, Strider..., für 850 DM VB. Tel. 02934/1008 oder 1206 ab 16.30 Thorsten

Verk. MD inkl. 2 Joypad, Shadwo, F-22, für 300 DM oder tausche gg. Super NES mit Joypad und Mario (18-20 h). tel. 041/443753 Schweiz

Verk. SMD Spiele 180 DM, Module Shadow D., Mickey M., Eswat, Alien Storm, Magical Hat je 20-40 DM. Suche f. A 500 DSA + M+M III. Tel. 05228/574 ab 17 h. Holger

28 MD-Spiele zu verk., EA-Hockey, Rambo III, Fantasia, Desert Strike, u.a. (KShot, Bareknuckle, Aero Blaster, Gynoug, WM Football). Tel. 0441/682442 Marco

Verk. M. M. I, James Pond II, Strider, E-Swat, Afterburner II, Altered Beast, Dick Tracy jap., u. Crackdown jap. für insg. 280 DM. Tel. 04223/1573 Thorsten

Dringend! Suche Battle Squadrow, Stormland, Steel Empire. Biete: Desert Strike, Kid Champ., Verk. ESwat, Elem. M., Super T., Phelios, Whip Rush, Darius. Tel. 06836/5847

MD: Hellfire jp., Gynoug jp., John Madden dt., M. GP dt., suche Aleste, Aeroblaster, Galares, Devilcrash, Budokan, Super S., Quackshot, Mickey I. Jörg Senf, Eiselstr. 133, O-6502 Gera

MD: Hellfire, Gynoug, John Madden, Super M. GP., suche: Aleste, Aeroblaster, Galares, Streets of Rage, Two Crude Dudes, Super S., Budo., Quackshot u.a. Jörg Senf, Eiselstr. 133, O-6502 Gera

Achtung! Österreich-Verkauf: 1 Jahr alten MD mit: 29 Spielen, Mon., Arcade, Powersticks, usw. geeignet für jap. und dt. Module. Tel. 06541/7308

Kaufe, verk., tausche alles für MD, PC-Engine, Super NES, Famicon, Game Gear, kaufe auch Bestände. Tel. 09331/651 Christian

Verk. Sega MD, Netzteil, Joypad, Sonic, EA Hockey für ca. 275 DM, P.S. MD + Module sind dt., verk. Game Gear + Colums, Shinobi, Outrun und Netzteil 250 DM. Tel. 0203/705296

Verk. dt. SMD, 2 Pads, J-Adapter u. 14 Games (1-P.), tausche außerdem MD-Spiele gg. S-NES Spiele (Joe n Max u.a.). Tel. 09948/428 Ruper Schilbach, Eschenweg 4, 8491 Eschlkam

Verk. Road Rash, Golden Axe II, Shining in the D., King's B., Raiden, James Pond, Populous je 55 DM, Space Har. II, L. Alt Beast je 35 DM. Tel. 04627/1618 Stefan

Ankauf und Verkauf von Mega Drive Spielen, große Auswahl ab 40 DM. Tel. 04774/374 ab 18 h Rainer

Kaufe, tausche und verk. alle Module fürs Mega-Drive und Super-NES. Habe immer die neuesten Spiele parat. Tel. 05207/4742 Marc

Verk., tausche brandneue MD-Games, Chuck Rock, Ph. Star II, Sonic, Jordan US Bird, Jew. Master, M. GP, Oly. Gold, Midnight Res., Bulls, usw. Tel. 09378/501 Raimund

Verk. John Madden 92 40 DM, Warsong 50 DM, NHL Hockey 40 DM, Shadow Dancer 30 DM, in bestem Zustand. Tel. 02204/67331

Vk. MD-Spiele, F22, Populous, Desert Strike, Road Rash, Sonic, Thunderforce II, Superthunderblade, Out Run, Strider, Ghouls'n Ghosts je 70 DM. Tel. 09973/9985 ab 18 h

Mega Drive jp. mit 23 Modulen, XE1, Joystick und Joypad für 700 DM zu verk. Tel. 02841/56814

Tausche, verk., MD-Module: T. Mania, Toki, Crude Buster, Kid C., Splatterhouse, Might + Magic u.v.m. Tel. 069/364183 Christian, bitte nur 17-19 h

Verk. MD Games, E-Swat 45 DM, Castle of I. 70 DM, Ghouls'n Ghoust 70 DM, Wrestle War 50 DM, alle 100 % o.k. und dt. Tel. 09187/6876

Verk. MD + 2 orig. Joypads und 5 Spiele, Desert Strike, EA Hockey, Road Rash, Eswat und Sonic für 500 DM nur kpl. schriftlich an: Michael Traut, Ringbergstr. 22, O-6019 Suhl

Verk. für MD: Kid Chamel., Ver., Arrow, Flash. Twin Hawk, Alex Kidd, Curse, Zero W., Fire Mustang, M. Land, Dino Land. Suche Pacmania, Desert Strike. Tel. 0731/76634

Suche d. Rainbow Islands, Toki, Chuck Rock. Zahle auch gut. Habe noch Hellfire, S. Shinobi, EA-Hockey, suche f. d. PC-Engine Dr. Saber, Raiden, T., oder CD's. Habe noch R-Type. W.C. Tennis, D. Blue, F. Soccer. Tel. 08677/64397

Verk. oder tausche Quackshot jp. und Super S., verk. für Amiga Kings Quest V und Monkey Islands I + II. Preis VB. Tel. 02845/69082 Daniel

Verk. MD jap. 60 Hertz und 2 Joypads, 8 Topspiele mit Netzteil für 570 DM. Tel. 08143/8479, Am Bichelberg 14, 8031 Wörthsee, Nähe München

Verk. MD/GB-Spiele MD: Wonderboy III 20 DM, Aero Blaster 40 DM, M. Maus I 60 DM. GB: Fortress of Fear 20 DM, Castlevania 40 DM, Nobungas Ambitionen 50 DM. Tel. 07361/44454

Verk. MD Module und Sega Master System Module. Tel. 04521/71497 dt. ab 17 h Andreas

Suche ständig neue Spiele für das MD. Vor allem Strategie- und Rollenspiele, sowie Simulationen. Habe gute Spiele zum Tausch. Tel. 06438/6931

Verk. für MD: Shining in the D. dt. 90 DM, Gynoug jp. 65 DM, Suche Golden Axe II, suche S. S., tausche auch. Lasse handeln. Tel. 09371/3703 Jonas

Verk. folgende MD Games: Sonic Populous, Quackshot, Buck Rogers, tausche auch gg. Starflight, Speedball II, Desert Strike. Tel. 02371/41388 Christian

Verk. Sh. in the D., Quackshot, Castle of I., Toki, Budokan, Dick Tracy, Forgotten Worlds u.a. Tel. 0671/43316

Tausche, suche, kaufe, habe D. Duke, Might & M., Phant. St. III, Fantasia, suche Kid Chameleon, Wonderboy V dt., Chuck Rock, Warsong, Desert Strike, Fata L. Tel. 05371/57949

Game Boy

Kaufe, tausche GB, Lynx, Game Gear, Master System Spiele. Suche def. Geräte aller Systeme. Tel. 0821/487608 ab 18 - 21 h

Verk. GB incl. 7 Spiele Tetris, Megaman, Skate or Die, Fortress of Fear, Spider-Man, Gargoyles Quest, Probotector zus. VHB 400 DM. Tel. 06151/593570

Verk. GV 1/4 Jahr alt, 100 % o.k., orig. verp. m. Tetris, Kid Icarus, Tiny Toon, Mario und Gargoyles Quest und Tennis, verk. nur kpl. für 340 DM. Tel. 09133/2500 Sebastian

Verk. GB mit 6 Spielen und Tasche für 300 DM, Versandkosten. Evtl. auch Tausch gg. Game Gear mit 3 Spielen. Tel. 06231/2597

Verk. Crystal Quest für 35 DM, ohne Orig. Verp. mit engl. Anl. NP 50 DM. Tel. 09406/706 Florian

Verk. nw. Gameboy mit 9 aktuellen Spielen. Akkupack, Netzteil, in einem für 385 DM. Tel. 02248/3858 verl. Arno ab 14 h 02248/3858

Verk. für GB: Probotector 35 DM, Nemesis 25 DM, Parodius 50 DM oder tausche gg. Final F., F.F. Adventure Tel. 02334/52975 Aki

Tausche Operation Probotector gg. Batman II, Gremlins II, Andreas Geschwendner, Armanspergstr. 5, 8 München 90. Tel. 089/644771

Verk. GB mit Lupe und Licht und 22 Superspielen m. Verp. u. Anl. z.B. Turtles II, Tiny Toon, Batman II, Parodius, Dick Tracy, Double Dragon II, Dynablaster, nur 1000 DM. Fortanz Marc, In der Schillzage, 2830 Barzum

Verk. GB + 4 Spiele für 170 DM. Tel. 07942/8102 ab 17 h

Verk. NES u. GB mit Spielen und Zub., Preisliste gibt es bei Simon Eckhardt, 3057 Neustadt 1, Kreuzstr. 3 oder Tel. 05034/4830

Verk. GB Spiele: Tennis 25 DM, Kung Fu 30 DM, sowie nw. GB Modul mit 6 Spielen z.B. SML, S. Contra, Castlevania etc. VB. Tel. 0711/3701230

Verk. neuen GB (Garantie), mit 6 Super Spielen (Monopoly, Turtles II, R.C. Pro-AM etc.) nur zus. NP 540 DM VB 450 DM. Tel. 0221/414376 Mike

Verk. GB mit 12 Spielen z.B. Batman, Double Dragon II, Final F., Adventure Simpsons, usw. für 450 DM. Tel. 06172/83370 Maxi

Verk. GB + Tetris, Tennis, Super Mario und Gamelight für 120 DM VB. Tel. 089/8345348

Verk. NES Super Set + 3 Spiele Kass. und 10 Spiele + Zapper und 1 Spiel FP 850 DM, NP 1600 DM. SMB III, Turtles II, Simpsons, Gradius, Mega Man III, Castlevania, Tel. 030/3933574

Suche Tennis, biete bis zu 30 sFr oder tausche gg. Shadow Warriors mit Orig. Verp.. Tel. 056/215281 CH ab 19 h

Verk. 2 Wochen alte GB-Module zu je 35 DM, Ghostbusters II, Caesars Palace, Tecmo Bowl, Motocross Miniacs, Chessmaster, Super M.L. zu je 25 DM. Tel. 08035/3500 Matthias

Verk. GB mit 15 Spielen und Zub. für 1000 DM. Näheres bitte erfragen. Tel. 0821/481712

Verk. GB mit 6 Spielen und Gameboykoffer für 320 DM VB. Tel. 0441/601866, verk. außerdem def. Super-NES an Bastler gg. Höchstgebot.

Verk. meinen Gameboy mit 22 Spielen und Batterieset für 800 DM. Spiele einzeln für 30 DM, Game Boy einzeln für 90 DM. Tel. 06172/84880 Christian

Gameboy + 4 Games 220 DM, Game Gear + 3 Games 330 DM. Tel. Thomas 02941/22590

Verk. GB + Game Light und 4 Spielen (Simpsons, Tetris, Super Marioland, Spiderman, für 280 DM, verk. auch einzeln. Tel. 07452/3216 ab 18 h

Verk. Battle Unit Z., Qix, Golf Radar, Mission, Alleway, Kwirk je 30 DM und Game Light für 150 DM. Tel. 06172/84880 Christian

Verk. nw. GB mit Tetris und Hook für 100 DM VB. Außerdem für PC Castles u. A320 evtl. Tausch. Tel. 08041/9307 ab 14.30 h

Verk. GB mit 2 Spielen Tetris und Gargoyles Quest und Lautsprecher für nur 150 DM. Tel. 08403/759 Dieter

Verk. Super Kick Off 3 Mon. alt, zu 45 DM, Side Pocket zu 25 DM, alles zusammen für 65 DM, alles 100 % o.k. Tel. 0711/281210 Dominik von 17-19 h

Verk. NES + Super Mario III, Iceclimber, RC Pro AM und ein Extra Drücker, 100 % o.k. für 220 DM, auch einzeln. SMB III 60 DM. Tel. 07361/34280

Suche Game Boy Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. GB mit 7 Spielen (F1, SML, Super RC, Castlevania,) 4 Spiele Adapter, Koffer, Game-Light, Akku, Netzteil, VB 500 DM. Tel. 02271/61296 Jens

GB + 5 Spiele zu verk. + GB Carry All, 4 Spiele Adapter 100 % o.k. Preis 300 DM. Tel. 07152/41987 Melanie

GB inkl. Tetris u. Orig. Zub. + Supermario Land Race, Tennis, Gamelight für 260 DM. Tel. 0731/31279

Verk. Kwirk, Buraifighter, Castlevania, Duck Tales, R-Type, Solarstriker, Skate or Die, Roger Rabbit, alle 30-40 DM. Kai Baumann, 6451 Hammersbach 2, Taunusstr. 10

Verk. für GB King 200 30 DM, World Cup 30 DM, Golf 30 DM, Super Marioland 30 DM, 2 Spiele zus. 550 DM. Tel. 02664/6908 ab 19 h

Tausche Kung Fu Master und Turtles gg. Chessmaster und R-Type, bitte schriftlich an: Kai Lampe, Bernerstr. 40, 1 Berlin 45

Verk. GB + 4 Spiele (Spiderman, Super M.L.) für 200 DM. Tel. 07033/33443

Verk. GB Spiele: Kwirk, Mega Man, Nemesis, Double Dragon II, Super Hunchback zu je 45 DM. Tel. 06241/56316 ab 17 h

Verk. GB kpl. 130 DM, Piper Dream Q-Billion je 40 DM, F-1 Race 45 DM, 4 Pl. Adapter 20 DM, Buraifighter 40 DM, Spiderman 40 DM. Tel. 06181/83718 Marcel

Verk. GB + Gamelight mit 9 Games (Parodius, Salomons Club, Probotector, Castlevania II, Tiny Toons usw.) NP 750 DM, VK 450 DM. Tel. 09921/5730 Martin

Suche Qix, tausche gg. F1-Race, Kwirk (beide 3 Monate alt, 100 Pro. erhalten, mit 4 Spielen, Ad. Packung, u. Anl.) Tel. ab 18.3 08652/62820 Martin

Kaufe GB-Spiele nur mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hübner, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. GB + Tetris, Super Mario Land, Dialogkabel, Kopfhörer, Anl. für 120 DM, verk. NES mit 4 Spielen für 210 DM. Tel. 02241/45034 Gregor

Verk. GB mit 7 Spielen (S. Mario Land, Nemesis, Final F., Kwirk). Preis VB. Tel. 05371/57676 14-18 h

Verk. für GB: F.F. Legend II, Kid Icarus, Burai Fighter, oder tausche gg. Palman, alles 100 % o.k. Tel. 02327/71373

Verk. für GB: Marble Madness 35 DM, Fortress of Fear 20 DM, Duck Tales 35 DM, Kid Icarus 40 DM. Wimmer Kerstin Tel. 08571/8915

Verk. GB mit 10 Spielen, z.B. Simpsons, WF Super Stars, Fortress of Fear für 350 DM. Tel. 089/5701379 ab 18 h

Tennis zu verk. Orig. verp. 1 Monat alt für 20 DM, Philipp Brüsewitz, Westring 426, 2300 Kiel 1. Tel. 0431/86922

Verk. NES incl. 2 Joypads und 6 Topspielen (Mario 1-3, Chip und Chap, Little Nemo, Shake Rattle) für 575 DM, NP 680 DM. Suche noch Power Plays 6/89-90. Tel. 07042/77395 Martin

Tausche die GB Spiele Godzilla Super, Mario L., Balloom, Kid, Double Dragon, Duck Tales usw. suche Adventures Island. Ingo Zehenthofer, 9815 Kolbnitz. Tel. 04783/2173 Österreich

Suche GB + Module, NES-Module, dt., S. NES, kaufe evtl. auch ganze Modulesammlungen auf. Tel. 04521/71497 ab 17 h. Andreas

Verk. GB-Module mit 64 Spielen jp., für ca. 500 DM nur in Japan erhältlich. Marco Döpke, 3122 Hankensbüttel, Finkenweg 1. Tel. 05832/2312 19-20 h

Verk. GB (Ton nur über Kopfhörer) mit 4 Spielen: Tetris, SML, Fortress of Fear, Dr. Mario, Adapter VB 250 DM, NP 360 DM, per NN. Hanel, Sachsenstr. 26, O-8705 Ebersbach 3

Verk. GB mit 4 Games und Game Light für 240 DM. Tel. 02773/6969

Tausche jede Menge GB-Spiele: Suche Sneaky Snakes, Tail Gator, Gameboy Wars etc. tausche auch gg. Neo Geo, Mega Drive und Super Nintendo Spiele. Heiko Tel. 04936/7036

Verk., tausche Batman, Duck Tales, Turtles, Snow Bros., Little Ninja. Tel. 07946/8242 nach 17 h.

Verk. ein wiederaufladbares Batterieset mit Netzteil für 40 DM inkl. Porto und Verp. NP 70 DM. Tel. 07031/277646

Suche Spiele für GB u. NES Konsole in größerer Anzahl. Nehme evtl. auch den Gesamtbestand mit HB oder Konsole. Tel. 0641/84874 Nachmittags

Verk. GB mit 5 Spielen, wiederlaufladbares Batterieset mit Netzteil für 250 DM. Tel. 089/836282

Verk. GB mit 4 Spielen Fortress o.F. Super Mario L., Golf G. Quest für nur 220 DM mit Zub. Tel. 0221/785660 Verk. die Spiele auch einzeln

Suche Chessmaster VB 35 DM, Peter Pichl. Tel. 030/5622685

Game Gear

Verk. Game-Gear mit 4 Spielen Sonic, Mickey usw. und AC-Adapter für 450 DM, (2 Monate alt), tausche auch gg. Super Nintendo oder Mega Drive + 1 Spiel. Tel. 07361/72637

Verk. Sega Game Gear mit Columas und Shinobi, Netzteil und WideGear für 200 DM. Tel. 089/6123536 Markus ab 17 h, nie gespielt

Stop! Verk. meinen Sega-GG incl. Netzteil, Akkus, Orig. verp., und 6 Top Module, Mickey Mouse, J.M. Football usw., 500 DM. M. Kipp/ Schillerstr. 7, 2930 Varel

Verk. GG + AC-Adapter + MG-Converter, (Phant. S., Sonic, Populous, Golden Axe) + 4 Spiele, Colum., Wonderboy, Shinoby, Aleste f. 785 DM (NP 1100 DM) auch einzeln. Tel. 04154/ 6739 Martin

Verk. G. Gear mit Sonic, Cr. Warriors, Baseball, D. Duck Tales, Netzteil, für 400 DM. Schreibt an: Thomas Gubik, Fr.-Ebertstr. 9/16, 7032 Sindelfingen

Verk. GG + Columus + Shinobi, Netzteil für 180 DM. P. Kordonias, Hanauer Landstr. 41, 6 Frankfurt 1. Tel. 069/491895 (Suche auch Famicon)

Verk.! Sega Game Gear mit Sonic, Shinobi, M.M., Colum., und G-Lock, zu einem Superpreis. 310 DM, (NP 650 DM). Tel. 09851/7633

Verk.: Game Gear + Netzteil, Mastergear, 1 Masterspiel für 199 DM. Tel. 0551/42540

Stop! Verk. GG mit 4 Spielen, Columns, G-Loc, M. GP, Sonic 299 DM. Tel. 0211/553733 Maik

Verk. GG mit Netzteil, Akkupack, 6 Spielen, Sonic, Columns, M. GP, Outrun, Mickey Mouse, Leaderboard, Golf nur kpl. VB 489 DM. Tel. 07930/1790 Thomas

Verk. Master Gear Con., Sonic für Master System. Tel. 0211/6799298

Verk. GG für 180 DM, G-Log für 50 DM, Castle of Illusion 50 DM, alles zus. 270 DM. Tel. 08142/ 54969

Verk. GG mit Columns, Sonic, Super M. GP, Netzteil für 300 DM. Tel. 069/561488

Verk. 2 Mon. altes Game Gear mit der Tasche und Sonic Orig. verp. und mit Garantie! VB 2200 öS. Wien. Tel. 0222/9828650

Verk. GG + 4 Spiele (z.B. Sonc...) Netzteil, für 330 DM (100 % o.k., 3 Monate alt). Tel. 16-21 h 08505/1850 Stefan (Per NN)

Verk. GG 2 Monate alt, 5 Games, 1a Zustand, (Shinobi, Mickey Mouse, Wonderboy, Pengo, Com.) 400 DM VB, nur kpl. Tel. 08407/8485 Nur Nachmittags

Verk. Castle of Illusion für GG, NP 80 DM, VB 40 DM. Adrian Fischer, Tel. 04152/76882

Verk. GG mit Netzadapter + Gear to Gearkabel und den Games GG, Shinobi, Castle of Illusion, G-Loc, und Columns für 450 DM, alles fast neu und 100 % o.k. Tel. 09187/6876

Verk. GG 2 Monate alt, 100 % o.k., Garantie, 5 Spiele, Master Gear Converter. 2 Game-Gear Spiele, 3 Master S. Spiele kpl. 355 DM. Andre. Tel. 09721/86973

Suche einen LCD Bildschirm für GG oder def. GG Display, müßte i.O. sein. Tel. 089/1493248

GG mit 10 Spielen für 650 DM VB, 1 Cass. mit 10 Spielen für GG g. Gebot, mind. 180 DM, 1 Cass. für GB mit 40 Spielen gg. Gebot mind. 200 DM. Tel. 09560/320 Thomas

Verk. 100 % o.k. europ. Game Gear mit Columns, Shinobi, Dragon Crystal für 280 DM VB, Verk. auch EOB II für 60 DM. Tel. 0261/52921 Thomas

Verk. GG + Columns + Super Shinobi + Mickey Mouse, 100 % i.O. für 300 DM. Tel. 0203/ 490297 ab 18 h Marcus

Verk. GG-Module, Olympic Gold, Sonic, Donald, Phantasy Zone, Chessmaster, Ax Battler etc. Tel. 07805/59328

NES

Suche gut erhaltenes Mega Man I für NES zum halben Preis. Tel. 07425/7767

Verk. NES + Adventage u. Infrarot Controller, 12 Spiele (SMB 1-3, Zelda, Megaman III, Castlevania, Probotector, Metroid, Kid Icarus...) für 720 DM. Tel. 0711/5282797

Tausche Simons Quest, Chip + Chap, Megaman III, Izelda, A Boy and his Blob gg. Turtles II, Batman, Megaman II, Defender o. t. Crown Digger. Tel. 06081/42598 Jan

Spottbillig. NES mit 9 Spielen (Turtles, Bayou Billy, Double Dragon II) für lächerliche 450 DM. Tel. 04153/53558

Verk. NES mit Top Spielen fast neu! Nur 300 DM (auch einzeln). Jakob Siegel, Panoramastr. 64, 7303 Neuhausen. Tel. 07158/5850 14-22 h

Verk. NES-Spiele und NES (Zelda I + II, Metal Gear, SMB I + II, Life Force, Airwolf, Cobra T., Robowarrior) Liste anfordern. Ab 5 Spielen Rabatt! Tel. 04185/4525

Verk. NES Superset kpl. 2 Mon. alt, mit Mario III, Mega Man II + III, Spieleberater, Preis VB. Tel. 06126/6948. H. Grosser, Weiherwiese 13, 6270 Idstein 1

Verk. NES mit 12 Superspielen. Tel. 0203/ 741361

Verk. NES mit SMB1, Maniac Man., Gauntlet II und Bigfoot. Schreibt an Erik Bankert, Kirchstr. 12, O-8103 Ottendorf. Tel. 035205/3738

Tausche Faxanadu gg. Battle of Olympus. Tel. 003287/653199

Verk. NES + 17 Games (z.B. SMB I + II, Metroid, Metal Gear, Zeldat I + II, Kid Icarus, u.a.) Zub., 2 Joypads, 1 Quickjoy, 16 NES Clubzeitungen, alle Games mit Anl., VB. Tel. 06773/1073

Verk. NES-Konsole incl. Gradius, desw. die Spiele Wrath of the Black Manta, Kabuk, Quantum Fighter, A Boy and his Blob, Maniac Mansion. Tel. 0202/507960

Verk. NES Super Set mit World Cup, Tetris, SMB 1-3, Ni. 5, Joystick, Game-Boy-Spiel gratis für 199 DM. Tel. 09822/5777 Christian

Verk. NES Games: Gauntlet II, Simpsons, Zelda I + II, Wrestlemania, Duck Tales, Mega Man II, Turtles II, SMB II + III, Preis VB. Tel. 09401/ 5518 Alexander 14 h

Verschenke NES mit 5 Spielen (Star Wars, Mega Man II, Simons Quest, für ca. 400 DM. Verk. außerdem Final F. I und Final F. Adventure f. GB. Tel. 02474/1536

Verk. NES Double Dribble, Robotec, Total R., Track & F. II, V-Ball e 50 DM, Kung Fu, Golf, Super of Road, Gauntlet II, Zelda je 30 DM, Joy, Advantage 70 DM, R. Silex, Mathenzeile 23, Berlin. (O) 1093

Schweiz. Verk. NES mit Advantage und 3 Spielen, Super Mario Bros 1, Mega Man 1, Turtles 1, alles o.k., Preis 295 sFr. Tel. 073/332846 Marco Keller ab 18 h

NES m. SMB 1, Turtles I + II, Mega Man II, Blue Shadow, Kid Icarus, Jackie Chan Kung Fu, Probotector, zu verk. VB 500 DM. Tel. 04532/ 22060 ab 18 h Lars

Lynx

Neu! Atari Lynx II mit Netzteil und 3 Spielen. Preis VB. Tel. 09342/59510 ab 18 h

Verk. Atari Lynx mit 2 Action Games, Netzteil C. Lynx und Batterien, Preis VB. NW. Philips Eyssele. Tel. 07022/51419, verk. auch M.D.

Verk. Lynx + Blue Lighting + Cal. Games + Chekgered Flag + Netzteil für 150 DM, verk. auch C128. Tel. 0561/83907

Super Famicom

Tausche, kaufe, verk. MD und Super NES Module, habe Final F. II, S. Formation Soccer, War Song, F22 Interceptor, suche: Parodius, Streetfighter II. Tel. 0791/43611

Verk. NES mit 20 Spielen und 3 Heften und verk. auch GB mit 3 Spielen. Tel. 05723/2133 Benjamin

Kaufe, tausche Super Nintendo Spiele, habe z.B. Street Fighter II, Super Battletank u.v.a. Tel. 089/676983

Suche S-NES Games: Axeley, Turtle 4, S. Wars für MD, EC-Soccer, Thunder F. 4, habe: NHL, Sohn Madden, Parodius, Golf Links. Nur An- und Verkauf. Tel. 0551/68364 ab 18 h Detlef

Suche S-F., kaufe auch Konsolen und Bestände. Wolfgang Gruner, Cäcilienstr. 3, 5650 Solingen. Tel. 208689

Tausche Super NES mit JB King und Japan Adapter + 5 Spiele (z.B. Streetfighter II, S. Ghouls n Ghosts gg. NeoGeo mit 1 gutem Spiel und Joystick. Tel. 06291/1653 Tarek

Verk. NES, SMB1 und SMB 3 für insgesamt nur 145 DM. Tel. 07334/3306

Austria! Kaufe, verk., tausche Super Nintendo & Mega Drive Module! Neuste und ältere Sachen. Gerhard Rader, Mühlberg 18, 3400 Weidling, Österreich. Tel. 02243/810804

Schweiz! Super Famicon: Suche S-Contra, Zelda III US, Axelay, Super Soccer, F-Zerro, 50 Sfr, pro Spiel. Tel. 061/616805 Mo-Fr. 19-20 h, Thomas Zumbrunn bei Basel

Suche Super NES amerik. Vers., Joystick. Zahle gut. Tel. 07143/33909 Pascal verl.

Suche: Super Aleste, Space Football, Street F. II, Super Contra, Off Road, Joe & Mac, Super Soccer, Castlevania, Parodius, Adams F., u.w. über 70 %. Tel. 0911/318341 Jörg

Tausche, kaufe, verk. S-NES Games, suche besonderes Streetfighter II, S. F. Soccer, Pilotwings, interessiere mich aber für fast alles. Tel. 02552/4081

Spiele zu verk., für SNES: Street F. II, Super Tennis, Castlevania 4, F-Zero, Super Mario je 80 DM, für S. Famicon: S. Contra, Formation S., Mystical, je 75 DM. Tel. 0441/601866

Suche Street Fighter II, Turtles 4, Parodius, Hook, Rishing Beat, Top Racer, Rival R., tausche + verk. auch. Habe sämtliche Konsolen. Tel. 04627/1618 Stefan

Suche Super Nintendo Euro. Vers., zahle bis zu 230 DM, mit Super Mario World. Tel. 05109/ 3121

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)

Tausche, verk., kaufe Super Famicon/NES und Mega Drive Spiele, suche 100 % Neo-Geo, verk. noch gut erhaltene Amiga Hefte. Tel. 06104/41969 ab 16 h Alex

Tausche MD + 3 Joypads + den Spielen: Shining, Phant. Star II, Gynoug, Quaksh. Alt., Beast, Wonderboy III usw. gg. SNES + 2-3 Games, ich kann GB drauflegen. Tel. 02564/32946

Tausche, kaufe, Superfamicon Spiele aller Art dt., jap. USA, suche auch G.B. Spiele, Philipp Eyssele, Goethestr. 34, 7448 Woltschlagen. Tel. 07022/51419

Tausche, verk. S. NES Spiele, habe z.B. Joe und Mac, F-Zero, Sim City, Adams F., suche Super Ghoust'n Ghosts, Super Aleste. Tel. 05502/3556 ab 18 h

Verk(kaufe), tausche SF-und Neo Geo Games, suche z.B..Starwars, Dinosaurs, Mariokart, Axelay, Art of Fighting, verk. supergünstig MD + Games. Tel. 07545/6561 13-22 h

Verk., kaufe, tausche Module für Famicon Super NES, Mega Drive, PC-Engine, Neo-Geo, Gamegear, Gameboy, Lynx. Verk. Neogeo. Tel. 089/1403732

Verk. SNES Module: Mystical Ninja, Zelda III, Mario, Parodius, Final F. II auch Tausch gg. Dinosaurus, suche: MD-Module, suche Joysticks MD & SNES. Tel. 07195/72637 ab 14 h

Kaufe und tausche Super NES/Famicon-Spiele. Zahle bis zu 60 DM. Tausche auch gg. Megadrive-Module. Tel. 07805/59328

Kaufe, verk., tausche alles für Megadrive, Famicon, Super NES. Neo-Geo, PC-Engine, Game Gear, Gameboy, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., tausche alles für Mega-Drive, PC-Engine, Super NES, Famicon, Game Gear. Kaufe auch Bestände. Tel. 09331/651 Christian

Tausche und verk. S-NES Module, Mega Drive Module zu verk., Abs. Markus Rief, Kehrer Str. 5, 8112 Bad Kohlgrub

Verk., kaufe, tausche S. Famicon, MD, PC.-E., GG und GB Spiele: S. Fighter II, Dunk Shot, Top Racer, XE-1 Stick usw. Verk. G. Gear, Spiele. Tel. 07621/74370 14-20 h

Suche für Super NES/Famicon Pilotwings, F-Zero, auch im Tausch gg. Castle Vania 4 oder Super Contra. Tel. 07041/3690

Kaufe/verkaufe Module für SNES, SF, MD, Neo Geo und PC-Engine (nur Kauf oder Tausch). SNES/SF-Module ab 25 DM. Tel. 06131/616625

Kaufe, tausche, verk., Spiele fürs Super NES. Tel 02504/4819 ab 17 h.

Verk. 4 Spieler-Modul, NES-Max & 2 Standard-Controller für je 40 DM inkl. Porto u. Verp. (NP 70 DM) Tel. 07031/277646

Verk. Final F. für 120 DM oder tausche gg. anderes S. NES Spiel. Tel. 089/7232311 Emil

Verk. NES + US Adapter + 5 Spiele 160 DM, tausche SNES Spiele, habe F-Zero, Pilot Wings, SContra, Castlevania 4, Mario 4, Zelda 3, suche Turtles 4, S. Mariocart, 5 Star Wars. Tel. 060/483446

Suche Super NES, Japan/USA-Adapter, Module: Super Dunkshot, Super Formation Soccer, Pilotwings, F-Zero, auch einzeln. Tel. 06361/8723 Carsten

Kaufe, verk., tausche S-Famicon + S-NES-Module. Tel. Solingen 208689

Kaufe Games + Konsolen für Mega Drive, Neo Geo, Famicon usw. auch Verk., kaufe ganze Bestände. Klaus Rosenhahn, Fischelnerstr. 8, Tel. 02154/40096

Tausche SNES Spiele wie z.B. Hooks, Axeley u.a. US/Jap. Adapter für 15 DM, suche US/dt. Anl. für XE1-SFC. Tel. 08395/7205

T.k. verk. PC Engine und S. Famicon Games z.B. Gunhed, Mr. Heli, Streetfighter II, usw., habe ständig Neuigk., Tel. 05455/578 ab 17 h

Suche und verk. Super Famicon/Super NES und MD Module aller Art z.B. Lemmings, Off Road Racer, Shanghai, Olympic Gold, Mario Kart, Warsong usw. Tel. 06473/1430

Kaufe, verk., tausche Super Famicon Games: Habe: Axeley, Turtles usw., Tel. 04489/6225, 100 % zuverl., verk. alle Games für 70 DM pro Game.

Tausche Super Famicon und Mega Drive + Mega CD Games! Gilbert Brune, Koopmannsweg 6, 4390 Gladbeck. Tel. 02043/681932 bis 23.30 h.

Suche dt. Famicon + Module, NES + Module, GB + Module, Mega Drive + Module, PC-Engine + Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Kaufe, tausche Super-NES Module (dt. evtl. auch jp. + US) Angeb. an: Sascha Ramali, Nordring 82, 6082 M.-Walldorf

Suche gebr. dt. Super NES mit 1 Spiel, biete 200 DM oder tausche gg. 2 Top MD Spiele, 120 DM in bar, Tel. 09371/3703 Jonas Lasse

Tausche Neo Geo, Super NES, Mega Drive, GB-Spiele. Habe: Last Resort, EA Hockey, Gremlins II etc. Suche News, verk. leicht def. MD-RGB. Heiko Tel. 04936/7036

Verk., kaufe, tausche Spiel für Super NES, Mega Drive, PC-Engine, GB-Gear, Master System, Tel. 04627/1618

Tausche und kaufe Super NES Games, habe Castlevania IV, Smash TV, Actraiser u.a. suche: Streetfighter II, Top Racer, F-Zero u.a. Tel. 0671/43316

Kaufe, verk., tausche alles für Megadrive, Famicon, Super NES, Neo-Geo, PC-Engine, Game Gear, GB, Lynx! Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Diverses

Verk. 286 AT, VGA-Mon., 640 KB RAM, 3,5 und 5,25" LW, 20 MB Festplatte, Joystick, Mouse, MS-DOS Vers. 4.01, VGA Copy und eine Überraschung. 1855 DM. Tel. 02431/6871

Suche immer def. Konsolen aller Systeme. Suche Lynx II und Mega Drive mit Spielen bis ca. 300 DM (mit 10 Spielen) Tel. 0821/487608 ab 18 h

Suche Konsolen + Spiele für folgende Systeme: Sega Master, Sega Master Drive, Nintendo, PC Engine f. Famicon. Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 2300 Kiel. Tel. 0431/641670

Verk. Super NES und Famicon Spiele für 50 - 75 DM. Auch Mega Drive Module für 40 - 65 DM. A 500 Software und Hardware günstig. Tel. 09721/58297 Björn

Verk. NES mit 9 Spielen (Mario I, II, III, Zelda I, II usw.) u. Zub. (Joystick). VB 600 DM (NP 1000 DM). Alles gut erhalten mit Anl. Tel. 05331/26544

Tausche und verk. ständig Mega Drive, PC, S-NES, GB, Game-Gear und Master System Spiele. Tel. 0908/21588

Achtung! Suche dringend sehr gut erhaltene PP-Ausgaben von 1-5/90. Tel. 02191/54337 ab 17 h Carsten

Verk. NES mit 20 Super Spielen (NP 2260 DM) für 1500 DM, alle Spiele mit Anl., Hüllen Super erhalten. Tel. 07191/67837 Holger Ott, auch einzeln

Ausgaben aller führender Computerzeitschriften (ASM, PP, Joker, Happy Comp.) für je nur 3 DM. (1986-92) Tel. 0941/66402

Verk. Super Set mit 13 Spielen (Mega Man II + III, Super Mario I, II, III, Turtles I u. II usw.) für 500 DM. Tel. 04342/86339 (Tobias verl.) Alles 100 % o.k.

Suche Sonic Pin (Buttons) o.a. Pins Olympia oder Messe. Tausche, kaufe Super Famicon Spiele. Tel. 0731/601253, PF 1112, 7910 Neu-Ulm

Verk. Neo Geo (RGB + PAL) 5 Mon., 2 Joyboards, Memcard 750 DM, Alpha Mission II, Soccer Brawl, Baseballstars 1 je 229 DM, alles kpl. 1350 DM. Tel. 08031/50921 Tobi

Verk. GB-Spiele: Rescue u. Turtles I, verk. MD-Spiele: Phantasy Star II mit Hint Book, verk. auch NES-Spiele (100 % o.k.) Tel. 08631/14984 Neimcke Jörg, Preis VB

Verk., tausche und suche Games für NES Super NES (D-Vers.) und Mega Drive. Verk. z.B. Life Force, Alien Storm usw. Tausche auch GB-Spiele. Tel. 0641/33263 Manuel

Verk. NES + Mario (I, II, III), Maniac Mansion, Superjoypad, alles 100 % o.k., u. i. O. Verp. für 300 DM VB. Tel. 08641/3550 Armin verl.

Suche PP Hefte 1/90, 3/90, 4/90, 1/91, 3/91, 4/91, 5/91. Gerd Weingand, Marienthaler Str. 133, 2 HH 26. Tel. 2009688

Amiga Ade! Sammle jetzt Überraschungsfiguren + Puzzles von Hippos, Pingos u.v.a., kaufe alle. Michael Bohne, Lauingerstr. 13, 8 München 50

Verk. div. Automatenplatinen. Anfragen: Thursa Franz, Magaretengürtel 76-80/13/14, A-1050 Wien

Tausche Neo Geo und Mega Drive Module für Neo Geo: Cyber Lip, Nam 1975, Alphamission, suche: Blues Jo., Sengoku 1, Robo Army, zahle auch drauf. Tel. 069/379996 Ralf ab 17 h

Verk. NES mit 7 Spielen, Four Score 4, Controller für 450 DM oder Tausch gg. S-NES mit mind. 2 Spielen. Tel. 0231/521696 Bernd ab 18.30 h

Verk. NES-Spiele für je 59 DM, Metroid, Goonies II, Alpha Mission, R.C. ProAm für 49 DM. Tel. 030/6374474 Daniel. Suche auch billiges Sega-Master-System.

Verk. Neo Geo Module, Burning Fight 200 DM, Fatal Fury 200 DM, Magican Lord 150 DM, Robo Army 200 DM. Tel. 07443/5541 ab 18 h

Asmagor! Ein Strat.-Wirtschafts. Briefspiel (Kosten 2,50 DM/Runde). Info gg. 60 Pf. RP anfordern bei: Lukas Suchan, Im Felde 19, 7300 Esslingen

Verk. NES Spiele Mega billig. Zelda I + II 80 DM, SMB II 50 DM, Punihout 40 DM, Faxanadu 40 DM, alle 14 Games 450 DM. Paolo & Riccy Ibba. Tel. 0611/501741

Verk. SMS mit 8 Spielen (Wonderboy I, II, III, R-Type, Gauntlet, Ultima IV, Phantasy Star, Alien Syndrome), alles zus. für 600 DM. Michael. Tel. 0951/55390

Atari 2600 mit div. Spielen und Creaty Vision mit 8 Spielen für zus. 500 DM. Auch einzeln zu verk., Alexander Tel. 030/8119932 Berlin

Verk. folgende Zeitschriften: PP 5/88 - 5/92, Amiga Joker 4/91 - 2/92, ASM 9/88 - 2/90, Amiga Action 9/90 - 4/92, je Stück 3 DM. Tel. 089/756260 (abends anrufen)

Suche Tastatur für A 1000. R. Staedter, A-4656 Kirchham 192. Tel. 0043/76192446

C 64 II, C 64 I, Floppy 1541, 1541 II, 1581 neu, Mon. 1802, Drucker MPS 1230, Disk-Boxen 6 St. voll von über 500 Orig., Geos, Mastertext, Masterbase, Action Rep. FC III 1750 DM. Tel. 0208/846018

Laser Disk Game System mit Amiga Interface, Dragons Lair, kpl. nw. VB 850 DM, 100 % I.O. Tel. 07524/8263

Verk. NES + 16 Games + Zub. f. 800 DM. G.G. + 4 Games + Netz f. 500 DM, SF + 6 Games + Adapter für 700 DM, tausche auch MD + SF Games, suche günstig Neo Geo + 1 Spiel + 2 Joy. Tel. 04941/7869

Neo-Geo, S. Famicon, S. NES, Game Gear, Lynx, kaufe verk. Tel. 0212/202583

Achtung! Verk. NES Grundgerät mit 14 Spielen und Zub., Tel. 09772/1518 Preis VB

Orig. Spiele + Anwendersoft für den Schneider CPC. Viele Raritäten. Liste gg. 1 DM in Bfm. bei Reinald Koderhand, Wippertskirch 1, 7800 Freiburg. Tel. 07664/5676

Verk. PC Engine XE-1 Joystick, Galaga 88, Tiger Heli 200 DM, Mak Konsole 220 DM für Famicon M., Ninja andere je 50 DM. Tausche auch. Tel. 04721/64223

Verk. 24 Nadeldrucker Seikosha SL-80 IP, VB 300 DM. Tel. 0208/893072. Suche für PC das Spiel Wasteland

Verk. GG Cass. mit 40 Spielen g. G., verk. GG Cass. mit 10 Spielen g.G., verk GB Cass. mit 12 Sp. g.G. Tel. 09560/320 Thomas ab 19 h

Verk. CD-Videoplayer CLD 1500, 12 Mon. alt mit Dragons L., Thayers Q. 950 DM. Thomas Langert, Haarther-Ring 2, 8621 Grub. Tel. 09560/320 ab 19 h

Suche billige NES-Spiele (Chip 'n Dal, Simpsons, Mario II, Mega Man V), verk. GB mit Akku und Netzteil, 130 DM, O-7543 Lübbenau, Str. d. Einheit 7, Denny Brodkorb

Verk. NES + 14 Spiele (Castlevania III, Star Wars, Maniac Mansion usw.) für 750 DM. Auch einzeln. 15-16 h. Tel. 04941/7995

Kontakte

Suchen Coder und Musiker. Nähere Infos bei: Heiko Kräling, Blumenstr. 9, 3540 Karbach 1

BPC der Club für alle PC-Freaks. Mit Super Clubangeboten und v. mehr. Infos gibts kostenlos bei: PBC-Postf, 10 11 49 - 4630 Bochum 1

Suche Tauschpartner für Amiga-Spiele, schickt Liste an: Corinna Erhardt, Dudweilerweg 12, 8 München 83

Ihr sucht einen Club? Dann seid ihr bei uns genau richtig. Amiga und Atari ST. Dahl Christian, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg

Hello User! Suche Tauschpartner für A 500. Listen an Frank Lauter, Annostr. 5, 5948 Schmallenberg

Habt ihr auch Modulklauer, Betrüger und Lügner satt? Wollt ihr mit einem zuverl. Typen Spiele für sämtliche Konsolen tauschen? Tel. 04627/1618 Stefan

Kaufe, tausche und verk. Neo-Geo Module, suche speziell Neo-Geo Module: Mutation Nation, Art of Fighting und and. (billig). Tel. 030/3017825 17-20 h

Suche Computerfreaks für meinen Computerclub. Informationen gibt es gg. 7 Schillinge Porto. Im Club inbegriffen sind Hotline, Monatsdisk, Zeitung, Information, Tausch und Verkauf. Reinhold Walkoun, Roith 4, 4650 Edt

Sega-Mega-Club. Wir verleihen Spielmodule auch auf dem Postweg in der ganzen BRD. SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

Double Trouble - Deutschlands ältester Sega Master System und Mega-Drive und Nintendo-Club! Mitglieder aus ganz Deutschland sind willkommen. Double Trouble - Der Club! Tel. 030/6849816

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

CREME DE

1 DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Schickt bitte keine Indy-4-Lösungen an die Redaktion!

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Indiana J. and the Fate of Atl.	MS-DOS	94%	6/92
2	(2)	Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92
3	(3)	Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92
4	(4)	Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92
5	(5)	Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92
6	(7)	Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92
7	(9)	Populous 2	Amiga	90%	1/92
8	(—)	Links 386 Pro	MS-DOS	88%	10/92
9	(10)	Civilization	MS-DOS	88%	1/92
10	(11)	SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
11	(12)	Secret of Monkey Island 2	Amiga	87%	8/92
12	(13)	Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
13	(14)	Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
14	(15)	Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
15	(—)	Kyrandia	MS-DOS	86%	10/92
16	(16)	Sim Ant	Amiga	86%	9/92
17	(17)	Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
18	(—)	Sherlock	MS-DOS	85%	10/92
19	(18)	Prophecy of the Shadow	MS-DOS	85%	7/92
20	(19)	Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92

Zur Einführung des Super Nintendo, das nun endlich ganz offiziell in Deutschland erhältlich ist, gibt es diesmal die Special-Ecke der besten Super-Nintendo-Spiele. Zum offiziellen Deutschlandpack gehört auch der Superknaller *Super Mario World*, ein Klassiker unter den besten Videospielen. Da außer den Mario-Homelands eine Menge anderer Module erhältlich sind und Nintendos Vorzeigekonsole einen wahren Spiele-Boom erlebt, gibt es alle Spielehits auf einen Blick. *cd*

AMIGA

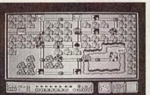
Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Populous 2	90%	1/92
2	(2)	Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
3	(3)	Silent Service 3	87%	9/91
4	(4)	Sim Ant	86%	9/92
5	(5)	Sensible Soccer	85%	7/92
6	(6)	Amberstar	85%	6/92
7	(7)	Fire & Ice	85%	5/92
8	(8)	Shadowlands	85%	4/92
9	(9)	Dynablasters	85%	1/92
10	(10)	Battle Isle	85%	10/91

ATARI

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2)	Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3)	Silent Service 2	87%	2/92
4	(4)	Amberstar	85%	3/92
5	(5)	Special Forces	84%	2/92
6	(6)	Exile	80%	2/92
7	(7)	Flames of Freedom	78%	7/91
8	(8)	Rodland	76%	12/91
9	(9)	Elvira 2	72%	7/92
10	(10)	The Killing Game Show	72%	1/92

LA CREME

1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Mario forever: Das neue Super *Mario Cart* legte die Redaktion lahm.

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91
2	(—)	Parodius	SNES	90%	10/92
3	(2)	Super Contra	SNES	90%	5/92
4	(—)	Street Fighter 2	SNES	89%	9/92
5	(4)	Last Resort	Neo Geo	89%	7/92
6	(5)	Warsong	Mega Drive	88%	5/92
7	(6)	Zelda 3	SNES	88%	3/92
8	(7)	Formation Soccer	SNES	88%	3/92
9	(8)	Final Fantasy 2	SNES	88%	2/92
10	(9)	Super Aleste	SNES	86%	7/92
11	(10)	Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	
12	(11)	Sim City	SNES	86%	12/91
13	(12)	Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
14	(13)	Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
15	(—)	Lemmings	Mega Drive	85%	10/92
16	(—)	Thunder Force 3	Mega Drive	85%	10/92
17	(14)	Wonderboy 5 (japanisch)	Mega Drive	84%	1/92
18	(15)	Starflight	Mega Drive	84%	12/91
19	(16)	Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
20	(17)	Mystical Ninja	SNES	82%	6/92

C 64

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Creatures 2	78%	8/92
2	(2)	Bug Bomber	76%	5/92
3	(—)	Budokan	73%	10/92
4	(3)	Gateway	73%	1/92
5	(—)	Catalypse	72%	10/92
6	(4)	Pang	71%	10/91
7	(5)	Conquestador	69%	12/91
8	(—)	Space Crusade	68%	10/92
9	(6)	Teenage Turtles 2	68%	2/92
10	(7)	World Class Rugby	67%	2/92

MS-DOS

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(2)	Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3)	Wizardry 7	94%	2/92
4	(4)	Secret of M. Island 2	92%	1/92
5	(5)	Lemmings	92%	10/91
6	(6)	Falcon 3.0	91%	1/92
7	(7)	Civilization	88%	1/92
8	(—)	Links 386 Pro	88%	10/92
9	(8)	SWOTL	88%	11/91
10	(9)	Sim Ant	87%	5/92

SPECIAL

Platz	Titel	Hersteller
1	Parodius	Konami
2	Super Contra	Konami
3	Street Fighter 2	Capcom
4	Formation Soccer	Human
5	Zelda 3	Nintendo
6	Final Fantasy 2	Square
7	Super Aleste	Compile/Toho
8	Sim City	Nintendo
9	Actraiser	Enix
10	F-Zero	Nintendo

Bad News for Hedgehogs



Neue Welt — neues Glück, jedes Level wartet mit neuen Grafikdetails auf

ZOOL

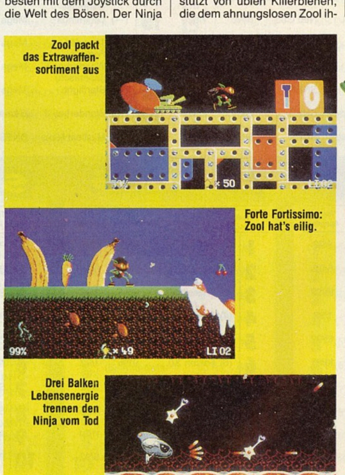
Millionen Igel sterben auf deutschen Straßen. Auch die Lotus-Macher-Gremlin möchte gerne einem speziellen Softwarekollegen der Stacheltiere den Garaus machen. Um Segas Igelkönig *Sonic* das Handwerk zu legen, heuerten Gremlins Designer einen Ninja der neunten Dimension an: *Zool*. Der vermummte Igeljäger stellt dem stachligen Gesellen in der vollen Montur eines Superninjas nach: Venezianische Gesichtsmaske, Supersprungschuhe und Lichtschwert. Doch Zool hat auch innere Werte, denn ohne flinke Bewegungen ist ein Ninja nichts. Da er ein Meister seines Faches ist, hat er ein ganzes Repertoire an Handlungen auf Lager: laufen, springen, mit Händen und Füßen treten, klettern, an Seilen hangeln und wie ein Affe an Mauervorsprüngen herumkraxeln. Zusätzlich kann er dicke Gummigeschosse abfeuern und á la Spiderman senkrechte Wände erklimmen. Zu allem Überfluß kann Zool Ninjamagie nutzen. Beispielsweise den Superhüpfzauber, mit dem er gewaltige Sprünge machen kann, bei denen selbst Heike Henkel vor Neid erblassen würde. Unvermeidlich im Reisegepäck des interdimensionalen Kampfsportlers: "Smart-Bombs", die einmal ausgeklinkt, sämtliche Gegner vom Bildschirm putzen.

Turnt der Kämpfer mal nicht auf dem Boden herum, sondern erhebt sich in die Luft, kann er mit Hilfe seines Spezialkillerschwerts sämtliche Feinde vom Himmel metzeln. Die Schwierigkeit bei dem kniffligen "Todessprung" ist, wieder festen Boden unter den Füßen zu bekommen. Denn spitze Ecken, Feuer und Nägel bremsen den flugtüchtigen Ninjameister meist früh genug.

Ihr steuert den Igelkiller am besten mit dem Joystick durch die Welt des Bösen. Der Ninja der neunten Dimension erforscht sieben Welten mit je drei Leveln. Die Spielstufen scrollen dabei fleißig "parallaxend" in alle Richtungen. Neben den zahlreichen Feinden beschäftigen Euch jede Menge Puzzels und Aufgaben in den Levels. Jede Welt steht unter einem bestimmten Motto. Der Anfang des Übels ist die Welt der Zuckernaschereien: die Sweetworld. In dieser Karieshochburg ziehen mißmutige Geister ihre Bahn, unterstützt von üblen Killerbienen, die dem ahnungslosen Zool ihren Stachel in die zarte Ninjahaut bohren wollen. Gelingt es Euch, eine Biene oder einen Geist mit dem tödlichen Lichtschwert oder den Gummikugeln zu treffen, zerplatzen sie mit einem schnöden Klirren und hinterlassen manchmal ein beflügeltes Herz (schnell eingefangen) oder einige punkteträchtige Extras in Form von zuckrigen Leckereien. In folgenden Levels wechseln nicht nur die Hintergründe, sondern auch die Bösewichter, die sich Zool in den Weg stellen. *cd*

gut

Antiigel-Zorro Zool beißt sich an seinem Konkurrenten *Sonic The Hegdehog* leider die Zähne aus. Das Sega-Stacheltier sitzt in Sachen Level-Aufbau (noch) fest im Sattel. Beim Spieldesign tritt oder rast Zool schon von *Sonic* in ausgetretene Spielpfade — turboschnell also. Denn wie der berühmte Konsolenkollege, dreht auch Zool gerne auf. Und rast mit einem Affen (oder besser Ninja-)Zahn durch die Levels. Leider stehen gerade umgehaune Feinde nach gewisser Zeit wieder auf und harren am alten Platz, wenn der Ninja wieder vorbeikommt. Das geht nicht nur unserem Supersprite auf den Senkel. Der Schwierigkeitsgrad wechselt im Spiel, ist aber grundsätzlich durch die Geschwindigkeit relativ hoch — Einsteiger dürften schnell gefrustet werden. Trotzdem bekleckert sich *Zool* eher mit Ruhm, denn mit Schande. Niedlich animiert und grafisch tadellos durchgestylt bietet er gehobene "Jump' n'Run"-Kost. Größter Pluspunkt: die zahlreichen Spielstufen, die vor Abwechslung strotzen. Habt Ihr *Fire and Ice* satt oder gar durchgespielt und sucht frischen "Hüpf und Hau"-Stoff, solltet Ihr zugreifen.



Zool packt das Extrawaffensortiment aus

Forte Fortissimo: Zool hat's eilig.

Drei Balken Lebensenergie trennen den Ninja vom Tod



Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Gremlin	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Gremlin	
AMIGA	**75 %**
Grafik: 77 %	Sound: 58 %
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 512 KByte	
Unterstützt: 1 MByte	
Geplant für: Atari ST	

Dickschädel



Die Obergegner sind trotz aller Niedlichkeit nicht ungefährlich

B.C.Kid

Verfechter der gesunden Ernährung haben es nie besonders leicht gehabt. Vegetarier werden immer noch schief von der Seite angesehen, wenn sie einen appetitlichen Körner-Burger einer fetten Eisbeinkeule vorziehen. Wer statt Steak Bananen futtert, für saftige Apfelsinen ein Schinkensandwich liegenläßt, mit Behagen an einem Salatblatt kaut und dafür eine pralle Weißwurst mißachtet, ist laut Meinung der fleischvertilgenden Mehrheit nicht mehr ganz richtig im Kopf. Daß das Gegenteil der Fall ist, also friedliebende Pflanzenesser sehr wohl "Köpfchen" haben, beweist ein frühzeitlicher Fan der vegetarischen Küche: *B.C. Kid*. *B.C.Kid* taucht nicht zum erstenmal auf dem Bildschirm auf, denn hinter dem Namen *B.C.Kid* verbirgt sich kein geringerer als der Leib- und Magenheld der japanischen Spielefirma Hudson. In seinem Heimatland tummelte sich der kleine Bursche auf der PC-Engine und hört im fernen Osten auf den Namen *Bonk*. Hudson, mittlerweile mit einem eigenen Büro auch in Europa vertreten, wollte *Bonk* auch auf anderen Computersystemen sehen. Kurzerhand wandte Hudson sich mit der Bitte, eine Amiga-Version des Steinzeitökos umzusetzen, an Deutschlands derzeit bekannteste Programmier-Crew: "Factor 5" (*Turrican 2*) — aus *Bonk* wurde *B.C.Kid*. *B.C.Kid*, ein kleiner Neanderthaler, ist in früher Vorzeit immer auf der Suche nach frischem Gemüse und schmackhaftem Obst. Ihr steuert nun den kleinen Knirps auf der Futtersuche durch fünf Welten, die in insgesamt 16 kleinere, horizontal und vertikal scrollende, Levels unterteilt sind. Leider ist das frühgeschichtliche Spielfeld nicht gerade ein besonders friedlicher Ort. Zahlreiche Urtiere, Vorzeitviecher und garstige Neanderthalkollegen wollen *B.C.Kid* an das Bärenfell, das ihm als Kleidung dient. Den Angreifern



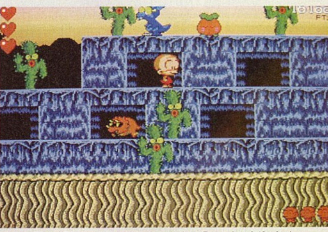
Den Zahnarzt freut's: Das *B.C.Kid*-Supergebiß hilft auch beim Klettern

Vegetarische Vielfalt

Was *B.C.Kid* kann, können wir schon lange. Klaro ist Obst eine feine Sache, aber immer nur Bananen, Kirschen und Ananas ist auf Dauer auch etwas eintönig. Beim Gedanken an einen saftigen Hamburger läuft uns das Wässerchen im Munde zusammen. Aber wie bekommen wir vegetarische Ernährung einerseits und Hamburgerlust andererseits unter einen Hut? Ganz einfach: Die Lösung heißt Vollwert-Burger. Hier ein kleines Rezept für den Alternativ-Burger:

1 Vollkornbrötchen
1 Salatblatt
1 Tomate
1 Gurke
1 Zwiebel
1 Grünkernbratling
Ketchup
Senf
Majo

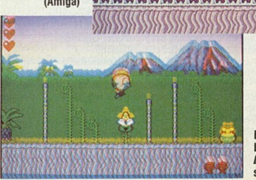
Bruzzelt den Grünkernbratling (gibt's in jedem Reformhaus) von beiden Seiten gut an, schneidet das Vollkornbrötchen auf, legt das Salatblatt hinein und den Bratling obendrauf. Ein Sprizter Ketchup, ein Löffelchen Senf oder Majo dazu. Als lukkulisches Finish ein paar Tomaten- und Gurkenscheiben sowie herzhafte Zwiebelringe. Fertig ist der *POWER-Burger*, der nicht nur schmeckt, sondern auch gesund ist.



Hinter diesen Türen befinden sich geheime Bonuslevel (Amiga)



Gefährliche Steinzeit: *B.C.Kid* steckt in argen Schwierigkeiten (Amiga)

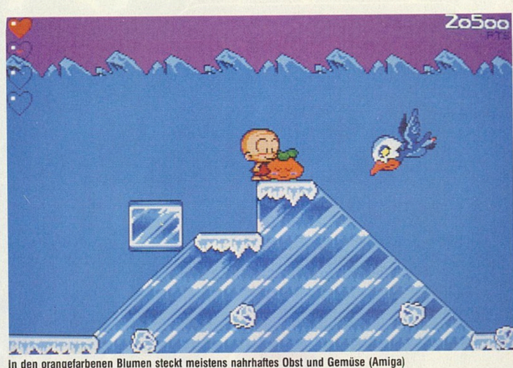


Dank Sprungblümchen hüpft *B.C.Kid* nochmal so gut (Amiga)


TBIRD
MADE BY AQUARIUS
POWER OF TWO – T'BIRD- CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DER PROFI- UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA + 2 ACTION GAMES: MAD TV UND MONKEY ISLAND 2. UNVERB. VERKAUFSPREIS
1999.-
intel inside
NEW
T'BIRD-DRIVE: JETZT MIT i486/SX-25, 4 MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHZ, HD 50 MB, (17 MS) 14" VGA COLOR MONITOR. DIE MULTIMEDIA MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS
CD-ROM
2599.-
Z-COMMUNICATIONS
IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE UND KARSTADT SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER DISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER CENTERN UND SHOPS, BEI HOLTKÖTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIK CENTERN. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGECHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT. SOWIE IM ASI SYSTEMFACHHANDEL.
ASI COMPUTER

Der Preis ist heiß

Keine Panik! Keine Bange! Wir haben Euch nicht vergessen. Da nun der Name des vegetarischen Neanderthalers feststeht, kommen auch die Gewinner des *Bonk*-Wettbewerbes zu Ihrem Recht. Allerdings erst in der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*. Dort erfahrt Ihr endlich, wer sich, rechtzeitig zum Weihnachtsfest, die feschen Preise unter den Tannenbaum legen darf. Habt also bitte noch vier Wochen Geduld.

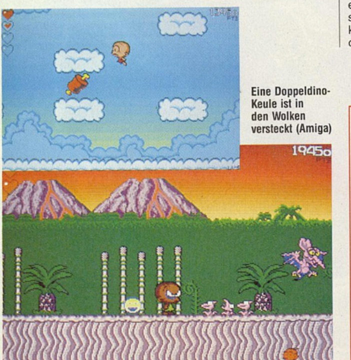


In den orangefarbenen Blumen steckt meistens nahrhaftes Obst und Gemüse (Amiga)

kann *B.C.Kid* dank eisenhartem Schädel wehrhaft die Stirn bieten. Per Kopfnuß kickt unser Freund die Urwesen gekonnt aus dem Weg, besonders hartnäckige Zeitgenossen werden per Salto mortale mit anschließendem Kopfsprung erledigt. Hindernisse werden elegant übersprungen, oder, da freut sich der Zahnarzt, mittels kräftigem Gebiß "umknabbert". Steht beispielsweise eine Felswand oder eine Urzeitpalme in *B.C. Kids* Weg, reicht die pure Zahnkraft aus, um sich an dem Hindernis hinauf- oder hinabzuhangeln. Berührt *B.C.Kid* dabei einen der Gegner oder fällt in eine Lavapfütze, ein Schlammloch oder eine der vielen Fallen, zehrt dies an Kids Lebenssäften, die in Form von kleinen Herzchen angezeigt wird. Sind alle, zu Begin drei, Herzbehälter leer, verliert *B.C.Kid* ein wertvolles Bildschirmleben. Damit die Lebenskraft nicht vorzeitig schwindet, sammelt Ihr unterwegs frische Früchte auf. Jeder Obstbrocken bringt ein wenig Kraft zurück. Einige Obstsorten liegen einfach herum, andere sind in kleinen Blumen versteckt, auf die Ihr springen oder die per Stirnstüber ihrer süßen Fracht befreien könnt. Jedoch findet Ihr ab und zu eine Dinosaurierkeule am Wegesrand. Die ungewohnte Nahrung hat auf den Pflanzenesser *B.C.Kid* eine recht ungewöhnliche Wirkung: Er wird für geraume Zeit stinksauer.

Ist *B.C.Kid* wütend, versemmlt er die Feindsprites nochmal so gut. Die Wutanfälle gibt's in zwei Stufen. Eine kleine Keule bringt *B.C.Kid* "nur" zur Raserei, vertilgt Ihr in diesem Zustand eine zweite Fleischportion oder gar gleich eine doppelt so große Supersaurierkeule, rastet der dickköpfige Neanderthaler besonders aus. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Factor 5
AMIGA 85 %
Grafik: 78 % Sound: 72 %
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: mehr Speicher, Joysticks/Pads mit zwei separaten Feuerknöpfen
Geplant für: —

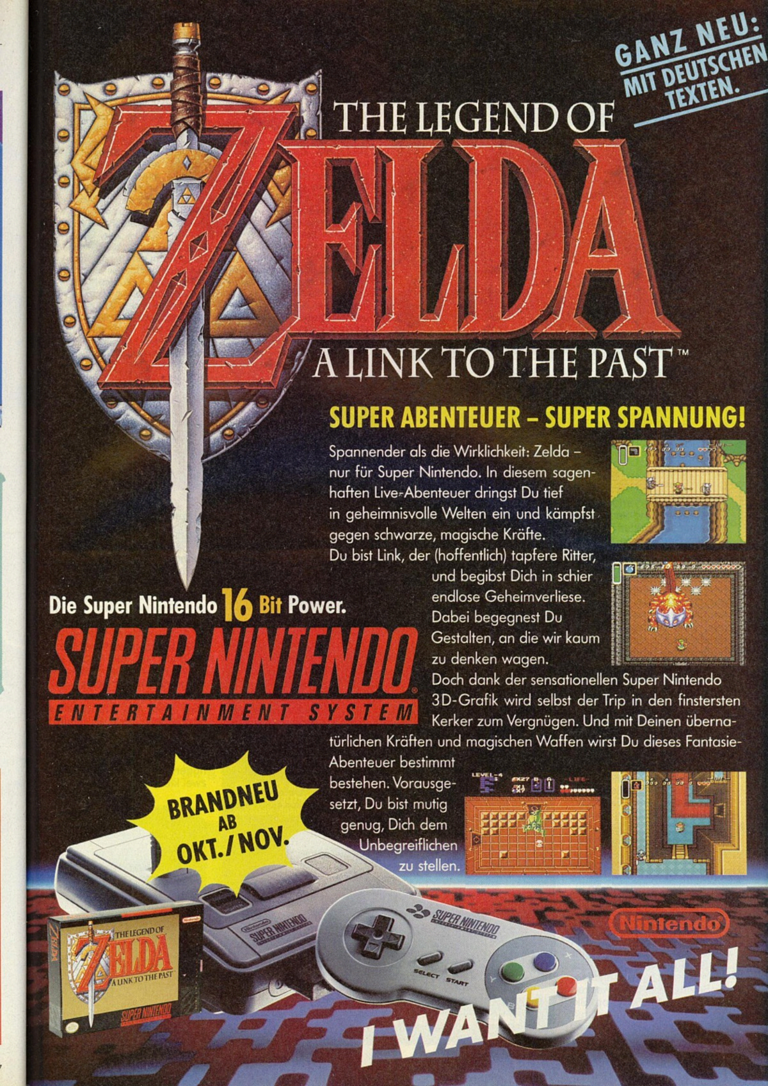


Eine Doppeldino-Keule ist in den Wolken versteckt (Amiga)

B.C.Kid **ist nach dem Fleischverzehr immer stocksauer**

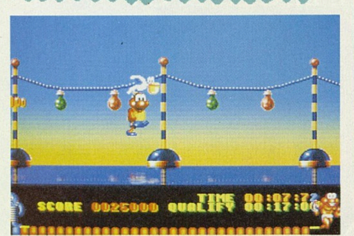


Mit eleganter Bravour hat das deutsche Edelprogrammierteam "Factor 5" den fernöstlichen Jump'n'Run-Knaller *Bonk* auf den Amiga herüber gerettet. Dem europäischen Enkel *B.C.Kid* fehlt glücklicherweise keine der bemerkenswerten Fähigkeiten, die den frechen Japano-Fratz auf der PC-Engine so liebenswert machen. Im Gegenteil — alle Details, vom Killer-Stüber über das Gebißklettern bis zur gesprungenen Kopfnuß, den Geheim-Levels und den Blumen, sind ohne Abstriche vorhanden. Sogar Joypads oder Joysticks mit zwei separaten Feuerknöpfen werden unterstützt. Obwohl der zweite Knopf recht nützlich ist, steuert sich *B.C.Kid* auch mit einem normalen Joystick ganz famos durch die grafisch und musikalisch, dem Amiga entsprechend, aufgepeppten Levels. Ohne große Probleme hüpft *B.C.Kid* in die Oberliga hochkarätiger Jump'n'Run-Spiele. So viele Gags, Abwechslung und spritziger Action findet man selten in einem Computerspiel dieses Genres vereint. Hoffen wir, das Hudson ein Herz zeigt und auch den Konsolennachfolger *Bonk's Revenge* von dem dynamischen Quintett für den Amiga umsetzen läßt.



GANZ NEU:
MIT DEUTSCHEN TEXTEN.
THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK TO THE PAST™
SUPER ABENTEUER – SUPER SPANNUNG!
Spannender als die Wirklichkeit: Zelda – nur für Super Nintendo. In diesem sagenhaften Live-Abenteuer dringst Du tief in geheimnisvolle Welten ein und kämpfst gegen schwarze, magische Kräfte.
Du bist Link, der (hoffentlich) tapfere Ritter, und begibst Dich in schier endlose Geheimverliese. Dabei begegnest Du Gestalten, an die wir kaum zu denken wagen.
Doch dank der sensationellen Super Nintendo 3D-Grafik wird selbst der Trip in den finstersten Kerker zum Vergnügen. Und mit Deinen übernatürlichen Kräften und magischen Waffen wirst Du dieses Fantasie-Abenteuer bestimmt bestehen. Vorausgesetzt, Du bist mutig genug, Dich dem Unbegreiflichen zu stellen.
Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
BRANDNEU AB OKT./NOV.
Nintendo
I WANT IT ALL!

Tiefsee-Olympiade



Extrawaffe: Der Pelikan trägt Euch ein Stück zum Ziel.

gut

Auch als Amphibien-Sportsmann macht James Pond eine gute Figur. Die acht abgefahrenen Disziplinen bringen die nasse Freude mit viel Charm und Witz in Eure RAMs. Allerliebste Animationen der Helden, witzige Musikstückchen und bunte, wenn auch etwas schlichtere Grafik gegenüber der Mega-Drive-Variante überzeugen jeden Athletikmuffel. Zudem sorgen zahlreiche Gags für strapazierte Lachmuskeln. An Abwechslung mangelt es *Aquatic Games* ebensowenig. Die verschiedenen Disziplinen fordern von Euch sowohl klassisches Joystickrütteln als auch Geschicklichkeitseinlagen, in denen vor allem richtiges Timing entscheidet. "Hop, Ski and Jump" und das witzige "Bouncy Castle" sind dabei meine absoluten Favoriten. Trotzdem krankt die James-Pond-Olympiade an kleinen Schlampereien. So fehlt ein Zwei-Spieler-Gleichzeitig-Modus, was die Olympiade, vor allem mit ein paar Freunden, noch spannender hätte gestalten können. Zudem haperts an den zwar witzig komponierten, aber für Amiga-Verhältnisse unterbelichteten Musikstücken. Grafisch wäre ebenfalls mehr drin gewesen. Alle Pond-Fans und Sportspielliebhaber können jedoch zugreifen.

The Aquatic Games

Milleniums erfolgreiche *James-Pond*-Serie besucht mit dem dritten Teil, *The Aquatic Games*, ein gänzlich neues Genre. Während Unterwasser-007 *James Pond* in Jump'n'Runs seine Widersacher hetzte, besteht er im Jahr der Olympischen Spiele mit den Aquatics, seinen Freunden, eine zünftige Wasser-, Strand- und Sumpfolympiade.

Zu Beginn entscheidet Ihr Euch entweder für drei verschiedene Trainingslager mit jeweils anderen Anforderungen (Schwierigkeitsgraden) oder beginnt mit der Olympiade. Sind drei Freunde dabei, darf gegeneinander gespurtet werden. In jeder der acht Disziplinen muß eine bestimmte Punktzahl erreicht werden, um sich für die nachfolgende Sportart zu qualifizieren. Gesteuert werden die wässrigen Akrobaten per Joystick — gut getimtes Knöpfchendrücken und Rütteleinlagen inklusive.

Die Disziplinen stellen dröge Ruderwettbewerbe locker in den Schatten: Beim "100-m-Splash" rennt James gegen einen grünen Laubfrosch. Kleine Gags und Extras helfen ihm, auf Touren zu kommen. In "Klipper Watching" köpft Ihr als Seehund Strandbälle aus dem Bildschirm, die schlafende Seehundbabys aufwecken wollen, während in "Hop, Ski and Jump" ein graziöser Dreiplus-Seilsprung vollbracht werden muß. In "Bouncy Castle" springt Ihr auf Schwämmen herum, vollführt dabei die verrücktesten Salti und werdet von Kampfrichtern dafür benotet. "Feeding Time" ist ein Fischfütterungsspiel, in dem Ihr auftauchenden Wassertierchen Bonbons verfüttern und sie somit vor den Haken der Angler retten müßt. Des weiteren wartet die Schieß-den-Ballon-ab-Disziplin "Shell Shooting" und das amphibische Radrennen "Tour de Grass". Als letztes wetzt Ihr als Springfrosch durch das Hürdenrennen "Leap Frog". Habt Ihr genügend Punkte ergattert, gibt's zwei kleine Bonusspiele. *kn*

Bei "Hop, Ski and Jump" kommt's auf den richtigen Absprung an

James liegt im "Bouncy Castle" auf der Nase: Die letzte Pirouette war eine zuviel.

Köpft Ihr nicht alle Touristenbälle hinfort, ist's aus mit den schlafenden Seehündchen

Eine Kanone als Startsignal — der Frosch wetzt los

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Millennium	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Millennium	
AMIGA	**75 %**
Grafik: 67 %	Sound: 58 %
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 512 KByte	
Unterstützt: —	
Geplant für: ST	

WHO IS WHO?

C.V. DUISBURG



C.V.D. ist nicht das Kürzel eines multinationalen Konzerns, sondern die Initalien des letzten Neuzugangs: **C**hristian **v**on **D**uisburg. Doch laßt Euch nicht täuschen, der moderne Christian fühlt sich Duisburg kaum verbunden, auch nicht dem Westen oder dem Osten, schon eher dem Norden, doch ganz tief in seiner Seele fühlt er sich intergalaktisch. Aus diesem kühlen Grunde war seine Einbürgerung im bajuwarischen Land der aufgehenden Lederhose nur ein kleiner Problemfall. Obwohl er gerade in einer blau-weißen Konvertierungskrise vom norddeutschen Flens zum Augustiner Edelstoff steckt. Doch zurück in die Vergangenheit, am liebsten wäre er Pilot geworden und Tennis konnte er noch nie leiden. Blockflöte spielt er nun auch nicht mehr, viel lieber mag er Wasserplanschereien wie Segeln oder Surfen. In seiner aktiven Freizeitgestaltung, galt es immerhin einen C64, einen Amiga und einen PC zu befriedigen, nebenbei machte er das Abitur und studierte satte acht Semester Physik. Als er nach unendlichen Mühen endlich wußte, warum ein Flugzeug meistens nicht vom Himmel fällt, folgte er dem Ruf des Himmels und wurde ein *Power Play* Redakteur. *cd*

S*eine absoluten Lieblingsspiele:* Squirm (C116), Maniac Mansion (C64), F-16 Falcon (Amiga) und Wing Commander (PC).

WHO IS WHO?

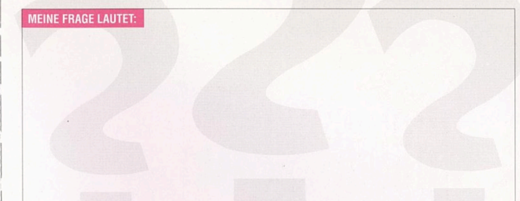
H. LANGE

Herv Lange, wurde am 23. Januar 1967 in einer Pariser Vorstadt geboren. Er machte sein Examen in Elektronik und Informatik und begann 1984 seine Laufbahn in der Spielebranche. Mit seinem Erstlingswerk "Le secret de Kaipur" startete seine Karriere als Storyschreiber, Grafiker und Programmierer. Sein Schlüsselerlebnis hatte das Allroundtalent Herv, als sein Vater ihn mit in eine Bank nahm, und er zum ersten Mal an einem Großrechnner schnuppern durfte. Seit der Zeit hat er eine Fabel für alles, wo Bits und Bytes fließen. Sein erstes Programm schrieb er im zarten Alter von 12 Jahren auf einem Tandy TRS 80 in Basic. 1983 kaufte sich sein Bruder einen ORIC 1, Herv belegte den Rechner sofort mit Beschlag und begann, richtig zu programmieren. Seit 1989 machte er sein Hobby zum Beruf und gründete eine eigene Crew: Computer's Dream. *cd*

Softography:
1984: Le secret de Kaipur (the Kaipur's secret)
1985: Le bagne de Nepharia (the Nepharia's penal colony)
1986: Fer et flamme (iron and flame)
1987: L'anneau de Zengara (Zengara's ring)
1989: B.A.T.
1991: Musik Master
1992: B.A.T. 2

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen? Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtlose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW



MEINE FRAGE LAUTET:

Mit 5 Mark dabei!

Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

INTERVIEW

Was wäre Dich Sie das größte Unglück? Überhaupt nicht mehr Grinsen zu können.
Was ist das vollkommene irdische Glück für Dich? In Hawai, mit einem 486er-Farbnotebook, auf einem Surfbrett, *Strike Commander* spielend, die größte Welle Hookipas mit einem schönen Mädchen im Arm abzureiten.
Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten? Rechtschreibfeler.
Dein Lieblingsmaler? Emil Nolde, Paul Klee und Picasso.
Dein Lieblingsmusiker? Bob Marley, R.E.M., New Modell Army und in sentimentalen Stunden Keith Jarret.
Dein Lieblingsschriftsteller? Hat etwa ein Kollege Terry Prachett noch nicht erwähnt, außerdem alles was die S.F. Szene an Überraschungen bereithält wie William Gibson, Bruce Sterling, Greg Bear, Norman Spinnrad.
Dein Lieblingsfilm Delicatessen, Aliens, Terminator zum Ersten und die legendären Clouseaus.
Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Ich liebe feminine Eigenschaften an Frauen.
Deine Lieblingsbeschäftigung Augustiner schlabbern und Rechner zerlegen.
Auf was kannst Du verzichten Leere Augustiner-Flaschen und zerlegte Rechner.
Dein Lieblingsprogrammierer? Die Überraschungsprogrammierer von ID Software.
Dein erstes Spiel? Ladder auf einer Baukasten-Z-80-Maschine.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheust Du am meisten? Ultraschlaffi Larry und seine öden Anmachen.
Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Den Kampf der Eispiraten.
Dein Lieblingscomputer? Vor zwei Jahren war es der Amiga, zur Zeit ist es der PC und in zwei Jahren ist es der...?
Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten? Mit der *Power Play*-Besatzung und Brigit Bardot.
Dein Motto? Brot und Spiele.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❒ Ja ❒ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Daß die Menschen die Natur zerstören.
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Genau zu wissen, daß ich frei bin.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Ignoranz.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Den Mangel an Vertrauen.
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Die Brüder Lenain, Bruegel, Monnet und Toulouse Lautrec.
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? J. Malmsteen, Hector Berlioz, Eddie van Halen...
Ihr Lieblingsschriftsteller? Jack Vance
Ihr Lieblingsprogrammierer? Die Programmierer von B.A.T. 2: Andr Villard und Dominique Boure.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Toleranz und Charme.
Ihre Lieblingsbeschäftigung? Mit meiner Freundin durch die grüne Landschaft ziehen.
Ihr bestes Spiel? Das letzte.
Ihr schlechtestes Spiel? Das letzte.
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Adam (um Eva den Apfel zu reichen).
Ihr Hauptcharakterzug? Hartnäckigkeit und Starrsinn.
Ihr größter Fehler? Übereitel zu werden.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Alle.
Was verabscheuen Sie am meisten? Streß.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Alle Diktatoren.
Das schlechteste Programmierteam? Es gibt keine schlechten Programmierer.
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Keine.
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Mein erstes Computerspiel war der Klassiker Pac Man.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Einige französische Journalisten.
Ihr Lieblingscomputer? Mein Amiga.
Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Mit meinen Kollegen: Computer Dream und UBI Soft.
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Auf der Suche nach dem Sinn des Lebens.
Ihr Motto? Meine Träume zu realisieren.

Hokus Pokus



Hokus Pokus: Per Knopfdruck zaubert Ihr ein Steinchen in die Luft.

gut

Den *Troddlers* dienten die *Lemminge* als augenscheinliches Vorbild. Ebenso wie die Konkurrenzknuddel aus dem Hause Psygnosis wetzen die Kobolde witzig animiert über den Bildschirm und machen, was sie wollen. Das "nach-Hause-bringen"-Spielprinzip kennen wir ebenfalls von den Grünhaarigen. Die niedliche Idee mit den Zaubersteinchen und den Wändeerklimmenden Toffeetieren ist jedoch Storms Eigenprodukt, kann allerdings nicht mit der innovativen Vielfalt der Psygnosis-Kobolde mithalten. Die Steuerung entpuppt sich als korrekt und recht einfallsreich. Auch grafisch geben sich die *Troddlers* von der soliden Seite; musikalisch geht's da schon etwas schlichter zu. Die nicht sehr zahlreichen Musikstücke nerven nach einiger Zeit mächtig. Alle *Lemmings-* und Niedlichkeits-Fanatiker sollten sich *Troddlers* trotzdem zulegen. Kurzweilige Unterhaltung inklusive nettem Zweispielermodus ist garantiert.

Troddlers

Es begab sich zu einer Zeit, da lehrte Zauberer Divinus den beiden Lausejungen Hokus und Pokus das Zaubern. Zumindest versuchte er dies. Hokus und Pokus aber schliefen entweder während der Arbeit oder fraßen Divinus' Vorräte weg. Alsdann sollten sie eines schönen Tages das Kämmerlein des alten Lehrers aufräumen und ließen dabei seine gesammelten *Troddlers* (putzige Toffeetierchen) und jede Menge blutrünstiger Vampire durch einen Teleporter entkommen. Divinus war mächtig böse und so machten sich die Jungens auf die Socken, so viele *Troddlers* wie möglich wieder nach Hause zu holen.

Ihr schlüpft nun in die Rolle von Hokus, ist ein Freund dabei, nimmt dieser Pokus. In über 100 Levels müssen jetzt eine bestimmte Anzahl *Troddlers*, ähnlich wie bei *Lemmings* zum Ausgang bugsiert werden. Die *Troddlers* haben dabei jedoch die Eigenschaft, Wände hochzugehen und sogar an der Decke entlang zu laufen. Ihr hingegen könnt in Eure nächste Umgebung Steine zaubern, um den kleinen Tierchen so den Weg zum Level-Ausgang zu ebnen. Sind Euch die selbst gesetzten Steine im Weg, dürft Ihr sie wieder hinfortzaubern. Für jedes Level habt Ihr eine bestimmte Anzahl dieser Blöcke zur Verfügung, um den *Troddlers* eine Brücke zum Ausgang zu schlagen. Zaubert Ihr jedoch ein Steinchen an eine Stelle, über die sich gerade ein *Troddler* bewegt, haucht dieser sein Leben aus. Zudem sorgen ein Zeitlimit und in höheren Levels auftauchende Zombies für Aufregung. Letztere dürfen den Teleporterausgang natürlich nicht erreichen und sollten schnellstmöglich neutralisiert werden.



Hat Hokus nichts mehr zu tun, haut er sich kurzerhand aufs Ohr (links)

Die *Troddlers* laufen sogar an Decke und Wand entlang (rechts).



Im Zweispielermodus geht's gegen- oder miteinander auf *Troddler*-Suche (links)

Habt Ihr einen Freund zur Hand, dürft Ihr entweder mit oder gegen ihn auf *Troddlers*-Jagd gehen. Im "Team-Mode" helfen sich die Spieler gegenseitig, während im "War-Mode" jeder auf seine Tierchen aufzupassen hat und den gegnerischen *Troddlers* den Weg versperren oder sie gar zu vernichten gedenkt. Wer als erster seine Schäfchen im Trokkenen hat, hat diese Runde gewonnen. Natürlich dürfen die Tierchen des Kumpels atomisiert oder auch in die eigene Tür gelockt werden.

Um die unzähligen Levels nicht immer wieder von vorne beginnen zu müssen, gibt's pro gemeisterten Raum ein Paßwort. *kn*

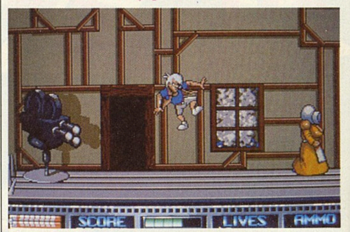
Genre: Denkspiel
Hersteller: Storm
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Storm

AMIGA 73 %

Grafik: 61 % **Sound: 48 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: —
Geplant für: Super Nintendo


POWER GAMES
GAME BOY
SUPER NES
NES
TOP GEAR
TWO PLAYER SIMULTANEOUS RACING!
KEMCO
SUPER NINTENDO
PHALANX
Shadowgate
TOP GEAR
GAME BOY
SWORD OF HOPE
BLOWOUT
GAME BOY
MICKEY MOUSE
GAME BOY
SNOOPY'S
GAME BOY
THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE
KEMCO
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE und BUGS BUNNY BLOW OUT
Names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992
SNOOPY: Names and all related indicia are trademarks of United Feature Syndicate, Inc. 1990
MICKEY MOUSE: Names and all related indicia are trademarks of The Walt Disney Co.
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Ausschließlicher Vertrieb für Deutschland durch:
MITSUI & Co. DEUTSCHLAND GmbH
Zweigniederlassung Hamburg
Neuer Jungfernstieg 18 - 2000 Hamburg 36
Tel.: 040/3 56 08-0 · Fax: 040/3 56 08-213 · Tlx: 216 1931 mit d
Original Nintendo Qualitätssiegel
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

Regiefehler



Clutch tobt sich im wilden Westen aus

Premiere

Büroschlaf ist nur Beamten zu empfehlen. Weniger fest Angestellte bringen sich dabei schnell um ihren kostbaren Job. Im aktuellen Fall erwischt es Clutch Gable, seines Zeichens Film-Cutter in den "Core-Pictures"-Studios. Die Nacht vor der großen *Premiere* hat er mit einem Haufen Arbeit in den Schneideräumen verbracht, ist irgendwann eingeschlafen und hat sich prompt den kostbaren Film stehlen lassen.

Es hilft alles nichts. Wenn Clutch seinen Job behalten will, muß er sich wohl oder übel in die weitläufige, nach links und rechts scrollende Studioeinrichtung wagen und die Filmdosen wieder einsammeln. Sechs unterschiedliche Kulissen, mit den jeweils dazu passenden Bösewichtern, müssen wir hüpfend und prügelnd überstehen, bevor die *Premiere* starten kann. Ihr startet mit drei Leben, von denen jeweils eines abgezogen wird, wenn der Energiebalken auf Null sinkt. In jeder thematisch unterschiedlichen Filmetage findet Ihr einen begrenzten Vorrat an Extrawaffen, mit denen Ihr die Baddies noch schneller vom Bildschirm rempelt. Unter anderem findet Ihr Laser, Colts und Dynamitstangen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Core Design
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Core Design

AMIGA 58 %

Grafik: 60% **Sound: 57%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: —
Geplant für: ST

geht so

Liebe Leute — die Zeiten, als uns Simpel-Jump'n'Runs vom Hocker hauten, sind endgültig vorbei. Der *Premiere* Held ist nett animiert, die Steuerung halbwegs streßsicher, und doch will der Funke nicht überspringen. Der einfache Grund: Das gleiche Spielprinzip zieht sich wie ein Betonklotz durch alle sechs Level. Die Gegner bewegen sich auf immer gleichen Bahnen und die Level bestehen aus dem immer gleichen Rampen und Treppen. Auch die Extrawaffen, ob nun Dynamitstangen oder Revolver, können das dröge Bild nicht entscheidend verbessern. *Premiere* ist nur etwas für Leute, die keinen Wert legen auf motivierende Überraschungen im Spiel.

Aktion Sorgenkind



Jeder der vier Levels ist zirka 200 "Bildschirme" groß

Nicky Boom

Ein Fall für den Bahnhofslautsprecher: "Der kleine Nicky sucht seinen Großvater, bitte holen Sie Ihr Kind an der Information ab." Doch Nicky hat ein Problem, er steht nicht auf dem Bahnhof, sondern in einem riesigen Wald. Ein mies gelaunter Magier beamte den geliebten Opa direkt vom Spaziergang in ein entferntes Gefängnis. Als wäre dies nicht schon gemein genug, verwandelte er die Waldtiere in monstermäßige Bestien. Nicky versteht viel Spaß, doch das ist zuviel. In allen Richtungen scrollt sich der Kleine in Opas Nähe. Riesenschnecken und Monsterfliegen hindern Nicky am Vorwärtskommen, nur ein gut gezielter Apfelgriepschwurf bringt sie zum Straucheln. Mit fortschreitender Handlung stockt Nicky seine Ausrüstung mit Holzstücken, Gummibällen und Bomben auf. Bombe eins dient zum Sprengen von Mauern. Bombe zwei wirft Nicky in die Luft, um nicht erreichbare Krabbeltiere umzuhauen. Mit Schlüsseln werden Türen geknackt, hinter denen sich meist dicke Schatztruhen verbergen. Das Level-Ende kündigt sich durch eine dicke Blase an. Gesprengt, entfleucht Ihr über eine Leiter, die Euch direkt ins nächste Level führt. *cd*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Microids
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Microids

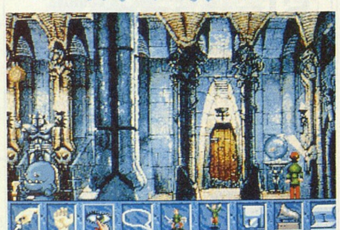
AMIGA 43 %

Grafik: 64 % **Sound: 61 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: mehr Speicher
Geplant für: MS-DOS, ST

geht so

Der Musiker hat anscheinend Nachhilfe bei der Psygnosis-Beast-Crew genommen: Edle Töne und niedliche Digi-Effekte lassen den Spieler die Lautstärke hochdrehen. Optisch bekommt der kleine einen Niedlichkeitsbonus. Ansonsten bewegen sich lediglich Scrolling und Hintergrundgrafik auf besserem Niveau: Der Spielwitz haut keinen Waldbewohner von der Matte. Die Bergung des Opas entbehrt jeglicher Gags und Abwechslung. Unser Held scheitert nicht etwa an den Waldschraten, sondern an unglücklich postierten Brücken oder Klippen. Der springwütige Amigabesitzer sollte sich mit dem Kojoten aus "Fire and Ice" auf gefährliche Pfade begeben.

Hexensabbat



Powertip: Das Goldfischglas funktioniert als Taucherglocke.

Curse of Enchantia

Nichts läßt sich so schwer ausrotten, wie ein Vorurteil. Eines der schlimmsten war sicher die Hexengläubigkeit im Mittelalter. Tausende von unschuldigen Frauen fielen dem dumpfen, von Klerus und Obrigkeit geschürten Haß der ungebildeten Bevölkerung zum Opfer.

Anders als in der Realität, wirken in *Curse of Enchantia* tatsächlich ein paar äußerst gefährliche Hexenmädel mit. Die Damen sind so böse, daß selbst die Hexe aus Hänsel und Gretel zum Waisenknaben wird. Alle hundert Jahre muß das schwarze Trio einen besonderen Trank brauen, ohne den es in Sekundenschnelle zu Staub zerfallen würde. Ein wichtiger Bestandteil des Rezepts: Ein kleiner Knabe. Kein Wunder, daß wir die Rolle der unfreiwilligen Suppeneinlage übernehmen und beherzt an der gezielten Dezimierung der Hexenbrut arbeiten.

Wie es sich für ein Adventure gehört, steuert Ihr den Helden — Bradley sein Name — mit der Maus durch die aufregende Geschichte. Immer wenn wir einen Handlungsort verlassen, wird eine neue Grafik geladen, in der wir uns frei bewegen können. Reicht der Platz auf dem Bildschirm für die entsprechende Räumlichkeit nicht aus, wird brav nach links und rechts gescrollt. Immer wenn Bradley in Rätselaktion treten soll, klicken wir mit der Maus auf einer Icon-Leiste den entsprechenden Befehl an. Bradley kann Gegenstände aufnehmen, manipulieren, als Geschenke verteilen oder im geräumigen Inventory verstauen. Er kann laufen, springen und kämpfen, essen und reden.

Praktischerweise erscheint die Befehlsleiste auf Wunsch am oberen oder unteren Bildschirmrand. So bleibt immer freie Sicht auf wichtige Stellen in der Grafik. Zusätzlich tritt Bradley nicht über Tastatur oder Auswahlmenü mit anderen Personen im Spiel in Kontakt, sondern mit Hilfe eines kleinen digitalisierten Wortschatzes, der sich im Laufe des Spiels verändert und ausweitet. Ein Klick genügt und Bradley plaudert los. *vw*

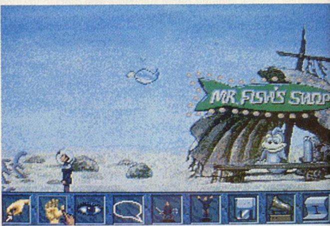


Powertip: Rettet die Wale und kleinere Fische.

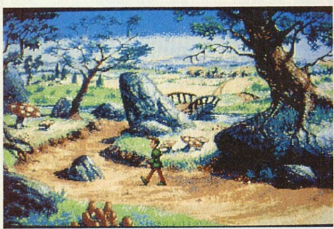
Genre: Adventure
Hersteller: Core Design
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Core Design

AMIGA 71 %

Grafik: 80 % Sound: 62 %
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: MS-DOS



Eingang gesucht: Bradley sitzt fest.



Märchenhaft: Jetzt fehlt nur noch der böse Wolf.

gut

Da sage noch einer, nur Sierra und Lucas Games hätten ihre Adventure-Lektion gelernt: *Curse of Enchantia* ist besonders für jüngere Spieler und Neulinge im Abenteuerland eine bunt-fröhliche Alternative zu den etablierten Konkurrenzprodukten. Besonders die Märchenlandgrafik, die sich selbst nicht ganz ernst nimmt und haufenweise mit kleinen Gags angereichert ist, hat es mir angetan. Mit der etwas umständlich aufgeteilten Icon-Leiste kann man nach kurzer Eingewöhnungszeit prima leben und auch die Maussteuerung funktioniert problemlos. Die Rätsel sind leicht bis mäßig anspruchsvoll und lassen so auch den Jüngsten eine faire Chance. Wer ohne seine tägliche Amiga-Märchenstunde nicht auskommt, darf sich ins Abenteuer stürzen und den Kopf rauchen lassen.

Ein Drops macht Hops



Spieletester feindliche Parolen zieren in *Paramax* die Wände

Paramax

Die Welt ist zu schlecht, dachte sich der paramilitärische Zukunftsknirps Max: schulterte seine Flinte und zog den Riemen seines gelben Helmes fest. Der putzige kleine Kerl zog aus, um das Böse auf Ewigkeiten vom Bildschirm zu tilgen. Auf dem Weg zum Ende scrollt Klein-Max horizontal. Natürlich kann er anhalten und von links nach rechts und zurück flitzen. Auf Verlangen des Joystick-Halters kann Max auch in bester Jump'n'Run Manier in verschiedene Richtungen springen. Im Verlauf seiner Säuberungsaktion findet Max Schuhe, die seine Sprungkraft der eines Känguruhs gleichmachen. Außerdem gibt es neue Waffen mit erhöhter Durchschlagskraft. Kleine Smart-Bomben verhelfen Max zu bildschirmfüllender Explosivpower. Eine weitere Finesse sind Bömbchen, die nicht zur Gegnervernichtung dienen, sondern am fette Punkte bringen. Da auch Maxens Uhr tickt, beeilt er sich, um zum erlösenden Level-Ende zu scrollen, denn nach Ablauf der Zeit explodieren die Bomben bei Berührung. Zeit und Punkte schinden kann Max durch das Einsammeln von herumliegenden Disketten, Sanduhren und Goldbarren. *cd*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kingsoft
Zirka-Preis: 30 Mark
Testmuster: Kingsoft

AMIGA 36 %

Grafik: 42 % **Sound: 53 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: —
Geplant für: —

na ja

Die Hintergrundgrafik sieht annehmbar aus, wird aber schnell langweilig. Einen traurigen Eindruck machen die sparsam animierten Gegnersprites, die liquidiert entweder explodieren oder mit eiserner Mine horizontal vom Bildschirm fliegen. Der angenehme Hintergrundsound wird durch übelste Effekte kompensiert und wirkt eher ermüdend als zu neuen *Paramax*-Aktionen anstachelnd. Der Hund ist in der Level-Gestaltung begraben, denn des öfteren scheitert Max an nicht einsichtlicher Begrenzung oder kann durch genau so unklare Ecken einfach durchschlüpfen. *Paramax* gehört mit 30 Mark zu den Taschengeldspielen, eine Option, die fehlende Finessen eventuell entschuldigt.

Putzkolonne


Schießen und erschossen werden: Alltag bei den *Cyberzerk's*

Cyberzerk

Century Softwares erstes Werk, *Cyberzerk*, kommt über den Computergiganten Boeder in die heimischen Softwareläden und erinnert an Team 17's *Alien Breed*.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Alleine oder mit einem Kollegen schlüpft Ihr in die Keramitpanzer zweier Weltraumpolizisten. Eure Aufgabe: die aus der Vogelperspektive gezeigten Decks Eures überfallenen Raumschiffs von tödlichen Maschinen und bösartigen Robotern reinigen. In jedem Level müssen alle Gegner neutralisiert werden. Dabei lauft Ihr von Raum zu Raum und richtet Euer Mega-O-Töt-Gewehr auf alles, was sich bewegt. Für ganz harte Fälle habt Ihr auch Granaten dabei, die ein wenig mehr Schaden anrichten als die Mumpelspritze. Werdet Ihr währendessen von den Maschinchen getroffen, wird Energie abgezogen. Um diese wieder aufzufrischen, lagern unter niedergestreckten Feinden Energiepillen. Extragranaten und einmal benutzbare Elektrokarten, die das gesamte Deck zeigen, werden ebenfalls unter erschossenen Aliens gefunden. Läuft die Energieanzeige gen Null, leuchtet der "Game-Over"-Schriftzug: *Cyberzerk* hat nur ein Leben. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Boeder
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Boeder

AMIGA 52 %

Grafik: 46 % **Sound: 64 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: —
Geplant für: —

geht so

Jörg Schwiezer, *Cyberzerk*-Musiker, darf sich als einziger feste auf die Schulter klopfen: Gut gemacht! Die Musikstückchen sind durchgehend nett komponiert, nerven auch auf Dauer nicht und verdienen somit ein Lob. Grafisch geht's ebenfalls solide, wenn auch nicht sehr abwechslungsreich zur Sache. Die Raumschiffdecks sehen zwar hübsch technisch aus, lassen den wahren Augenschmaus á la *Alien Breed* jedoch vermissen. Der Designer bekommt allerdings einen derben Klaps. Außer Bomben und Kärtchen existieren keine Extras in den riesengroßen Levels. Zudem schießt Ihr immer auf (fast) dieselben Gegner. Der Zwei-Spielermodus rettet das Spiel ins gehobene Mittelfeld.

Nasdarowje



Genosse Kommissarin, die Partei steht auf ihrer Seite. (MS-DOS/VGA)

KGB

Wenn das Felix Dzerzhinski noch erleben müßte: Der Gründer der sowjetischen Tscheka würde sich im Grabe umdrehen, wenn er sehen würde, was aus seiner geliebten Geheimpolizei geworden ist. Der neue KGB, obwohl immer noch eine mächtige Organisation, ist nur noch ein Abklatsch seiner selbst. Die größte Umwälzung: Die ehemaligen Agenten gehen einer sinnvollen Arbeit nach. So auch Maksim Mikhailovich Rukow, Sonderbeauftragter für Bandenkriminalität in der Abteilung Admiral Solkov.

Unsere Aufgabe im russischen Ränkespiel: Rukow durch ein mysteröses Mordkomplott steuern, Indizien sammeln und Verdächtige verhören. Die slavische Grafik, übrigens vom gleichen Team, das auch *Dune* programmiert hat, wird je nach Aufenthaltsort geladen. Wir sehen alles aus der Perspektive unseres Helden der Arbeit. Bei Gesprächen wird ein Abbild des Gegenübers und ein Auswahlmenü mit fertigen Sätzen geboten. Der Mauszeiger verwandelt sich je nach Handlungsspielraum automatisch. Gegenstände dürfen untersucht, manipuliert und im geräumigen "Inventory" verstaut werden. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Virgin

MS-DOS 73 %

Grafik: 76 % **Sound: 62 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Maus
Geplant für: Amiga

gut

Die armen Russen — was ist nur aus den Erzbösewichtern von einst geworden? Programmierteam Cryo nutzt den Exotikbonus der slavischen Finsterlinge und häuft ein Klischee auf das andere. Unser Held hat eine Knollennase, Onkel Wanja ist dem Wodka verfallen und nicht wenige Enttäuschte horten heimlich Porträts von Väterchen Stalin unter dem heimatlichen Samovar. Mit einem Wort, die holzschnitt-grobe Atmosphäre kann überzeugen. Auch steuerungstechnisch zeigt man sich wesentlich inspirierter und frischer als beim zählangatmigen Lizenzbrocken *Dune*. Der "intelligente" Mauszeiger wirkt fast als Hilfsfunktion und läßt so auch Einsteigern eine faire Chance.

Eierlauf

Play ▶ Stop ■ Rewind◀

Da quiekt der Quarterback: ein Paß, mitten in die gegnerische Abwehr

NFL

Wenn in überfüllten Stadien gepanzerte Körper zusammenprallen und sich alles um ein ledernes Ei dreht, ist vor amerikanischen Fernsehern die Hölle los. In Europa soll's auch bald soweit sein. Schon vor einiger Zeit schwappte die American-Football-Welle über den großen Teich und sie rollt immer noch. Konamis American-Football-Simulation *NFL* schwimmt fleißig mit.

Zu Beginn erscheint das PC-Sportspiel-typische Optionsmenü. Ihr entscheidet Euch entweder für ein zünftiges Trainingslager, ein Freundschaftsspiel oder kämpft Euch durch die Liga bis zum Superbowl. Nachdem Ihr Eure Mannschaft ausgesucht und nach Belieben editiert habt, geht's auf den Rasen. Eure Spieler seht Ihr dabei aus einer 3-D-Perspektive, gesteuert wird der ballführende Spieler entweder mit dem Joystick oder mit der Tastatur. Eure Aufgabe ist es, das Ei in die gegnerische Touchdown-Zone zu bugsieren. Dazu stehen Euch jede Menge verschiedener Angriffs- und Verteidigungstaktiken zur Verfügung, die bei Bedarf auch editiert werden können.

Habt Ihr einen Freund zur Seite, darf auch gegen ihn angetreten werden. *kn*

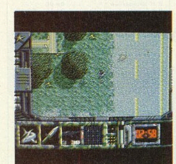
Genre: Sport
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Konami

MS-DOS 66 %

Grafik: 56 % **Sound: 57 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, EGA
Unterstützt: AdLib, Roland, Soundblaster, VGA, Maus, Joystick
Geplant für: —

geht so

Konamis *NFL* glänzt mit massenweise einstellbaren Optionen, einer praktischen Präsentation und einem unübertroffenen Taktikeditor. Auf dem Rasen angekommen, geht's jedoch schon wesentlich unübersichtlicher zu: Ein ruckhaft scrollendes Spielfeld, langweilige Sprites und die einfache, aber leider unpassende Steuerung bremsen den Football-Spaß beträchtlich. Will man passen, klickt man sich in Echtzeit durch die Mannschaft, ehe den gewünschten Spieler das Paß-Fadenkreuz ziert. In der Zwischenzeit wälzen sich 50 Prozent der gegnerischen Mannschaft über Euren Quarterback. Nur Fans sollten sich *NFL* zulegen, zumal die Spielregeln nicht erklärt werden.



Special Forces

Sly Stallone, alias "Rambo" hätte seine wahre Freude an den *Special Forces* gehabt. – Obwohl statt stupidem Draufhauen eher taktisches Können verlangt wird. Entgegen allen Gerüchten haben es die harten Burschen doch noch geschafft, auf dem PC 16 Kampfaufträge in vier Erdteilen und Klimazonen zu absolvieren. Einziger Hacken am gelungenen Action-Strategiemix: Der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch. *mh*



Genre: Action/Strategie
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 83%

Grafik: 69% Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer



Utopia

Gremlin hat's nicht eilig mit den Umsetzungen. Fast ein Jahr mußten MS-DOS-Strategen auf *Utopia* warten. Jetzt dürft Ihr endlich eine funktionierende Raumkolonie bauen und anschließend gegen diverse außerirdische Mitbewohner verteidigen. Die Icon-gesteuerte Mischung aus *Sim City* und *Mega lo Mania* funktioniert spielerisch tadellos. Dank Datendiskette ist auch zukünftig für Abwechslung gesorgt. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 74%

Grafik: 68% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel



Bargon Attack

Coktel Vision legt mit *Bargon Attack* auch auf dem Amiga ein grafisch ansprechendes Comicabenteuer hin. Leider kann die Rätsellogik mit dem erfreulichen Äußeren nicht ganz mithalten. Wer an "Lucas-Game" Knobelstandard gewöhnt ist, wird von den Magerrätseln etwas enttäuscht sein. Einsteiger, die auf bunte Bilder Wert legen und vor schweren Rätseln zurückschrecken, werden durchschnittlich gut bedient. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 58%

Grafik: 70% Sound: 43%

Schwierigkeit: leicht

Während in letzter Zeit die Masse guter Spiele für Game Boy und Game Gear aus Amerika oder Europa kam, schlägt nun der ferne Osten wieder zu. Wir werfen für Euch einen Blick gen Nippon und picken die Spieleperlen heraus.

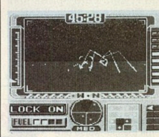
Game Gear

Herausragendes Game-Gear-Thema der letzten Zeit ist **Sonic 2**. Fast gleichzeitig mit der Mega-Drive-Version wird die Game-Gear-Variante erscheinen, wobei in letzterer alle Levels und Features des Mega-Drive-*Sonics* enthalten sein sollen. Igelfans dürfen sich auf ein grafisch und musikalisch beeindruckendes Speed-Jump'n'Run freuen. Vor Weihnachten wird der zweite *Sonic* jedoch nicht das Igelbein schwingen.

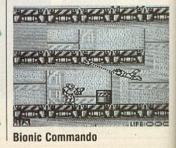
Ebenfalls direkt von Sega kommt **Wimbledon Tennis**. Diese, übrigens in Amerika produzierte Tennissimulation soll Segas Game Gear endlich mit einer qualitativ hochwertigen Ballhatz ausrüsten. *Wimledon Tennis* enthält alle Größen der Tenniswelt, zusätzlich darf auch ein eigener Charakter zusammengebastelt werden.



Sonic 2 (Game Gear)



Lunar Chase

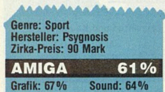


Bionic Commando



Carl Lewis Challenge

Psygnosis' Olympiade hat auch auf dem Amiga nichts von ihrem Reiz verloren. Grafisch solide fällt die schwammige Steuerung allerdings negativ ins Gewicht. Auf den hochwertigen Managerteil und die hörenswerte Hülsbeck-Musik sollte jedoch kein Sportspielliebhaber verzichten. Das Spiel ist, dank mieser Steuerung, um einiges schwerer als die PC-Version. *kn*



Genre: Sport
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 61%

Grafik: 67% Sound: 64%

Schwierigkeit: schwer



Carl Lewis Challenge

Die ST-Version des Psygnosis-Sportspiels bietet für die 16 Farben des Ataris, wunderschöne Grafik und fließende Animationen. Die Steuerung ist glücklicherweise etwas exakter als die des Amiga-Carls. Allein die bisweilen karge Musik enttäuscht. Dafür gibt's hübsche Soundeffekte. ST-Besitzer mit sportlichen Ambitionen sollten sich *Carl Lewis Challenge* zulegen. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 65%

Grafik: 68% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel



D/Generation

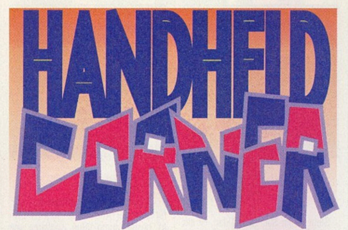
Knifflige Rätsel, ansprechende grafische Präsentation – was will man mehr? *D/Generation* dürfte mit seinen Pixelmännchen und Miniaturfallen alle ansprechen, die sonst um Denkspiele einen großen Bogen machen. Im Moment wird man kaum ein anderes, ähnlich originelles Programm finden. Auch ST-Besitzer sollten deshalb auf dieses 3-D-Grübel-Adventure mit leichtem Geschicklichkeits-Touch nicht verzichten. *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 78%

Grafik: 52% Sound: 18%

Schwierigkeit: mittel



Game Boy

In Capcoms **Bionic Commando** steuert Ihr Rad Spencer, ein kleines Cybermännchen, vollgestopft mit Waffen der unterschiedlichsten Art. Die böse Armee der Doraizier arbeitet am "Albatros Objekt", um die Erde endgültig zu unterwerfen. Die vereinten Nationen sandten daraufhin Super Joe, um das Unternehmen zu vereiteln. Super Joe seinerseits blieb verschollen und so kämpft Ihr Euch durch satte 16 Levels, den Helden zu befreien. Tolle Grafik und fetzige Musik lassen von diesem Jump'n'Shoot einiges erhoffen.

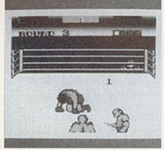
Action ganz anderer Art bietet Nintendos **Lunar Chase**. In einer 3-D-Vektorgrafikwelt flitzt Ihr mit einem Kampfpanzer herum und jagt eine feindliche Basis nach der anderen in die Luft. Bevor der Obermotz auf Tetamus II aufgibt, lassen sich in Shops Extrawaffen einkaufen und heiße Speedlevel ohne Feinde aber mit jeder Menge Hindernisse durchfliegen. Schon der Grafik wegen darf man gespannt sein. *kn*



Spiderman 2

Ljn's *Spiderman 2* bringt den Spinnenfreunden gegenüber dem ersten Teil kaum Neues. Wieder kämpft Ihr Euch durch eine Menge Levels und spinnt Euch den Weg von Dach zu Dach. Eventuelle Feinde werden vom LCD-Display gehämmert, Abgründe via Netz überquert. Dem *Spiderman*-Freund wird's gefallen, alle anderen befällt, trotz solider Grafik und Musik, die Arachnophobie. Langweilig wie Omas Kellerspinne und unfair wie eine Tarantel. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Ljn
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 44%
Grafik: 63% Sound: 65%
Schwierigkeit: schwer



George Foreman Boxing

Acclaims Aushängeboxer schlafft auf dem Game Boy zum Amateur ab. Ihr schaut Eurem Gegenüber ins Gesicht und drescht per Knopfdruck in selbiges. Mittels Steuerkreuz taucht Ihr weg oder verteidigt Eure Nase. Schon beim ersten Gegner hat Schorsch keine mehr. Niedergeboxt schaltet man Nintendos Handheld aus: Schlechte Steuerung, miese Grafik und lachhafter Sound frusten gigantisch. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 34%
Grafik: 38% Sound: 43%
Schwierigkeit: schwer

WWF 2

Mit Hulk Hogan die Bad Guys der *WWF* zusammenzufalten, gehört zum Traum jedes Catch-Freaks. Dank fetziger Grafik und vielseitigem Spielmodi macht sich obiges in *WWF 2* herausragend. Unübersichtlich wird's erst, wenn mehr als vier Catcher in den Ring steigen. Die gewöhnungsbedürftige Steuerung entpuppt sich nach einiger Zeit jedoch als sehr praktisch — der eingebaute Zweispielermodus sorgt für heiße Gefechte gegen den besten Freund. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 70%
Grafik: 68% Sound: 63%
Schwierigkeit: einstellbar

NFL Football

Auf dem Lynx spielt der 3-D-Chip auf. Der Rasen wird bei *NFL* von oben gezeigt und zoomt bei Bedarf heran. Vor jedem Spielzug wird eine Taktik ausgesucht und losgespielt. Ataris Football-Simulation macht auf dem Lynx eine nette Figur, ist jedoch zu kniffelig. Die Gegner sind zu stark, Pässe gehen meist in die Hose. Zudem harren zu wenig Taktiken ihrer Auswahl. Grafisch und musikalisch wird zwar solides geboten, trotzdem sollten nur Fans zugreifen. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark
LYNX 62%
Grafik: 70% Sound: 68%
Schwierigkeit: schwer



Baseball Heroes

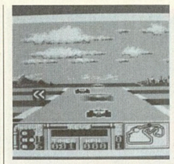
Baseball Heroes bringt Lynx-Besitzern den amerikanischen Kultsport näher. Ihr steuert je Inning entweder den Batter (Schläger) oder den Pitcher (Werfer). Seid Ihr am Werfen, steuert Ihr zudem einen Feldspieler nach erfolgtem Schlag. Grafisch und soundtechnisch kann *Baseball Heroes* überzeugen, die Steuerung des Feldspielers, der den Ball fangen soll, grenzt allerdings an eine Frechheit. Dank vieler Features für Fans trotzdem empfehlenswert. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 60%

Grafik: 63% **Sound: 58%**

Schwierigkeit: schwer



Ferrari Grand Prix

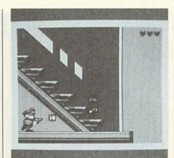
Steht Ihr im Stau gen Süden, ist ein zünftiges Rennspiel wie *Ferrari Grand Prix* fällig. Seit Ihr erst einmal in Fahrt, seht Ihr Eure Strecke in einem etwas ruckligen 3-D-Scrolling. Der große Grand Prix geht über 16 Strecken. Leider enthält die Ferrari-Raserei keinen Zweispielermodus, Game-Boy-Besitzer sollten eher zum ungeschlagenen *F1 Race* greifen. *cd*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 69%

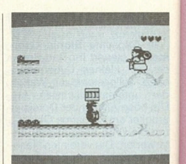
Grafik: 57% **Sound: 52%**

Schwierigkeit: mittel



Blues Brothers

Vor Spielbeginn entscheidet Ihr Euch für einen der Brüder: Jake oder Elwood. In bester Jump'n'Run schlagen die Soul-Männer zu, je nach Dauer des Knopfdrucks dosiert Ihr Euren Sprung in Höhe und Weite. Zur Selbstverteidigung könnt Ihr Kisten aufheben und diese als Wurfgeschosse gegen Anti-blues'er schleudern. Eure Tragfähigkeit ist auf eine Box beschränkt, die den Bruder auch noch beim Sprung behindert. Straßenräuber, Wachpersonal und eine beleibte Gaunerdame machen Euch das Blues-Leben schwer. Eure Lebensanzeige präsentiert sich in der Form der drei Herzen. Erfrischung bekommt Ihr durch das Einsammeln von herumliegenden Schallplatten. Nach hundert eingesackten Scheiben gibt es ein neues Leben. Ab und zu trefft Ihr auf einen Luftballon. Richtig genutzt regnet es reichlich Schallplatten. Leider gibt es keine Level-



Paßwörter, deshalb steht Euch nach jedem Einschalten der Weg durch die bereits bekannter Levels bevor. Das Spiel hat außer dem Namen so gut wie nichts mit den Original-Blues-Brothers zu tun, also haben auch Filmunkundige keine Probleme mit der Hüpf- und Spring-Handlung. Die Grafik der *Blues Brothers* ist kontrastarm. Der Sound würde John Belushi die Schuhe ausziehen, denn die famose Filmmusik konnte nicht umgesetzt werden. Der witzige Jump'n' Run-Spaß ist trotzdem ein Anspielen wert. *cd*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 66%

Grafik: 59% **Sound: 48%**

Schwierigkeit: mittel

SCENERY CORNER

Vor dem Weihnachtssturm halten sich die meisten Softwarefirmen mit neuen Szenariodisketten etwas zurück — kein Wunder, haben doch viele schon ihr Spielepulver verschossen. Nicht so Microprose, die mit der langersehnten Zusatzdiskette für *Gunship 2000* einen echten Knüller auf Lager haben. Nicht nur zwei komplett neue Landschaften, sondern auch einige kleine, aber sehr feine Veränderungen, sorgten bei unseren Fliegerassen Volker und Michael für so manche Überraschung. Aus diesem Grund widmen wir dem jüngsten *Gunship 2000*-Sproß die komplette Scenery-Corner.

Für Neuleser noch einmal in knapper Form die Regeln: Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir für die jeweiligen Szenariodisketten, Wertungen nach dem Schulnotenprinzip, das auch in unserer Medienecke Verwendung findet. Die Palette reicht von **mangelhaft** über **für Fans**, **durchschnittlich** und **empfehlenswert** bis zum **hervorragend**. *mh*

Gunship 2000: Szenariodiskette

Als Microprose im letzten Jahr den Hubschrauberklassiker *Gunship* in der 2000-Version wieder aufleben ließ, gab's in der Redaktion kein Halten mehr.

Obwohl *Gunship 2000* ziemlich locker die magische 85-Prozent-Hürde überwand, und damit ein *POWER PLAY*-Prädikat einflog, gab's damals Anlaß zur Klage. Vor allem die zu kleine Auswahl an Fluggebieten — das Hauptprogramm bot nur zwei, Europa und die Golfregion — störte das sehr gute Gesamtbild und verwehrte dem Spiel eine noch höhere Note. Zudem ärgerten sich unsere "Piloten" über ein paar winzige Kleinigkeiten, wie z.B. lasche Computerpiloten & fehlende Visiereinrichtung.

Alle diese Mankos werden nun dank der *Gunship 2000: Szenariodiskette* beseitigt. Zu den beiden Schauplätzen Europa und Golf kommen nun die dschungelbewachsenen philippinischen Inseln sowie die frostige Umgebung der Antarktis. Damit nicht genug: Die alten Szenarien wurden zusätzlich um zwei weitere "Landkarten" ergänzt: Piloten im Wüsteneinsatz bekommen eine Landkarte, auf der es von Bergen nur so wimmelt; Europäische Flieger knattern nun auch in Großstädten zum Einsatz.

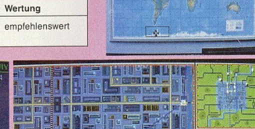
Als weiteres Extrabonbon befindet sich ein Missionseditor auf der Szenariodiskette, mit der Ihr beliebig viele eigene Aufträge basteln dürft.

Neben neuen Fluggebieten und dem Auftragseditor wurden gleich ein paar kleine Ungereimtheiten des Hauptprogramms mit ausgebügelt. Die Veränderungen fangen bei der Bedienung an: Mittels neuem "Setup"-Programm lassen sich nun "Thrustmaster"-Joysticks direkt aktivieren, hängt eine Maus am PC, können die Menüs alle per Maus bedient werden. Die verschiedenen "Sicht"-Optionen wurden erweitert, bzw. ergänzt. Schaut Ihr nun via Mastsicht aus der Mastoptik eines "Kiowas" oder eines "Longbow-Apaches" wird ein separat von der Hubschrauberausrichtung drehbares Zielgerät eingeblendet. Zu guter Letzt verhalten sich die eigenen Co-Piloten etwas smarter — besonders bei den Missionen, in denen es darum geht Truppen ab- oder aufzuladen, stellen sich die computergesteuerten Kumpels sehr viel schlauer an.

Die Fülle an Änderungen, feinen Missionsgebieten und dem Editor hat jedoch ihren Preis. Rund 85 Mark wandern beim Kauf dieser "Zusatz"-Diskette über den Ladentisch. Mag sein, daß einige der Änderungen zwingend notwendig waren und es unfair ist, den Käufer eines Spiels im Prinzip zweimal zur Kasse zu bitten, aber ohne *Gunship 2000: Szenariodiskette* kommt kein Pilot aus.

Inselspringen: Lauschige Sandstrände und tiefen Dschungel gibt's im Philippinen-Szenario.

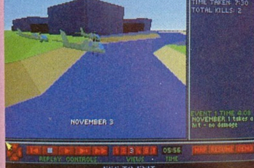
Selbstgemacht: Per Missionseditor basteln wir uns einen Auftrag zusammen.

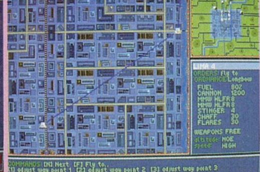


Zwei neue Szenarien tauchen auf der *Gunship 2000*-Karte auf

Durchblick: Dank "Mastoptik" schauen wir über Hindernisse

Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
Gunship 2000: Szenariodisk	Microprose	MS-DOS	85 Mark	empfehlenswert





Großstadtflair: Rechts die Übersichtskarte in der Vergrößerung, links im Anflug auf die ersten Gebäude.



So ganz will das mit den Spielen für's CD-ROM noch nicht klappen. Die Firmen halten sich bedeckt, beobachten die Marktentwicklung und begnügen sich vorläufig mit schnöden, teils akustisch aufgepeppten, Konvertierungen älterer Titel. Das sehnsüchtig erwartete CD-Spiel *The Seventh Guest* des amerikanischen Medienmultis "Virgin" bleibt bisher die löbliche Ausnahme. Auch Mindscape verläßt sich lieber auf das Bewährte und kramt in der "Three Sixty"-Mottenkiste. *vw*



Sports Collection

Ocean gibt nicht auf und packt mal wieder drei steinalte Sportspiele in eine C64-Sammlung. Zum Glück für uns alle hat man bei der Zusammenstellung auf echte Katastrophen verzichtet. In *Run the Gauntlet*, nach der gleichnamigen Fernsehserie der BBC, fahrt Ihr mit allerlei schnellem Sportgerät (Dünenbuggys, Jetskier und Luftkissenboote) über Hindernisstrecken, die Ihr aus der Vogelperspektive seht. Technisch leicht angegammelt, aber noch ganz witzig.

Das Low-Preis-Spiel *Italia 90* kann sich wacker im Mittelfeld der Fußballsimulationen halten. Ähnlich ergeht es der *Pro Tennis Tour*. Kein Geniestreich, aber brauchbar. Alles in allem eine preiswerte Sammlung, für die wenigen C-64-Besitzer, die noch keine Sportspiele im Schrank stehen haben.

Cartoon Collection

Deutlich dem Geschmack jüngerer Geschwister hat sich Codemasters verschrieben. Die Briten programmieren mit einem wahren Feuereifer dauernd neue Zeichentrickhelden, die sich durch Plattformspiele schlagen müssen. In der fünfteiligen Sammlung finden wir den bekannten Eierhelden Dizzy, den Elephanten Columbus Jumbo, Spike, den kleinen Wikinger, Leroy, das Krokodil und Seymour, die Kartoffel. Alle Spiele sind bunt, niedlich, nicht zu schwer — genau das richtige für fröhliche Nachmittage im Kreise der ganzen Familie. Ihr könnt ja so lange rausgehen.



Head to Head

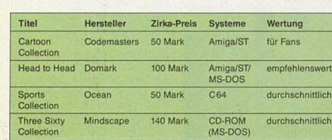
Das Ende des kalten Krieges wird auch von Domark entsprechend gewürdigt. Zwei Flieger aus Ost und West dürfen um die Wette düsen und endlich zeigen, wer nun wirklich der Bessere war. Auf Seiten der Kommunisten wird die *MIG-29M Superfulcrum* auf die Startbahn gerollt, die Kapitalisten schicken den *F-29 Stealth Fighter* in die Lüfte. Obwohl Kenner der echten Maschinen ganz klar die MIG favorisieren, gewann wertungstechnisch bei uns die F-19 durch besseres Flugverhalten, Missionsvielfalt und Realitätsnähe. Anders Domark's Eigenentwicklung, die *MIG-29*. Der russische Flieger kann den High-End Produkten von Microprose nicht das Wasser reichen, eignet sich dafür aber um so besser als Einsteigermodell für den Gelegenheitspiloten. Wer schon andere Düsenflieger in seinem Computerhangar geparkt hat, kann auf den *Head to Head*-Kampf getrost verzichten.

Three Sixty Compilation

Gleich drei Simulationen darf der kampferprobte Computer-Ecke in sein neu erstandenes CD-Laufwerk schieben. In *Aces of the great War* steuert Ihr einen Kampfflieger durch den ersten Weltkrieg. Leider können die Three Sixty-Asse der *Red Baron*-Konkurrenz von Dynamix nicht das Wasser reichen. Tester Michael bemängelte in seinem Test Geschwindigkeitsprobleme und unrealistische Instrumentierung. So fliegen die *Aces of the great War* leider nur ins Simulationsmittelmaß. Ähnlich durchschnittlich sahen die Wertungen für *Das Boot* aus. Durch lieblose und detailarme 3-D-Grafiken und eine umständliche Bedienung konnte Three Sixtys Unterseeboot nur 55 Prozent einfahren.

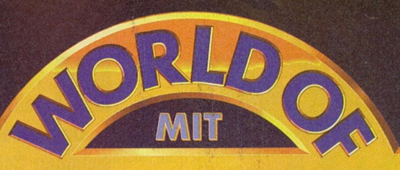
Etwas freundlicher fällt die Einschätzung von *Megafortress* aus. Inspiriert durch den Roman "Flight of the old Dog von Dale Brown, programmierte man eine leicht futuristische B-52 mit der wir gegen die bösen Russen antreten. Durch fünf unterschiedliche Stationsbildschirme und recht nette Missionen liegt *Megafortress* knapp über dem Flugdurchschnitt. Trotzdem müssen wir von dieser Sammlung abraten: Für diesen Preis gibt's deutlich Gehaltvolleres auf bewährter Diskette.



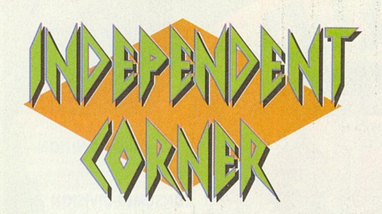


Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Cartoon Collection	Codemasters	50 Mark	Amiga/ST	für Fans
Head to Head	Domark	100 Mark	Amiga/ST/ MS-DOS	empfehlenswert
Sports Collection	Ocean	50 Mark	C64	durchschnittlich
Three Sixty Collection	Mindscape	140 Mark	CD-ROM (MS-DOS)	durchschnittlich

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft.



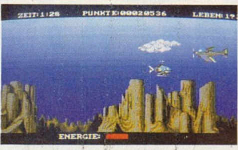
WORLD OF
MIT
AMIGA
92
COMMODORE
MS-DOS-PC-DIVISION
NETWORKING-DIVISION
AMIGA-DIVISION
CONSUMER-DIVISION



1,2 Millionen Amiga-Besitzer gibt es in Deutschland. Nach vorsichtigen Schätzungen hat etwa die Hälfte von ihnen *Das Erbe* gesehen oder gespielt. Grund genug, Euch einmal COMAD vorzustellen und den Nachfolger des Spielehits zu präsentieren.

Hinter Comad stecken die zwei klugen Köpfe Thorsten Rauser und Friedrich Petry. Ihr Geheimrezept: Ein bißchen Werbung im Spiel schadet niemandem, dafür darf's sich jeder umsonst kopieren. Auf diese Weise feierte das junge Team einen Bombenerfolg mit dem *Erbe*, das etwa 500 000 Amiga-Besitzer vor den Bildschirm fesselte. Gesponsert vom Umweltbundesamt unterstützt das Spiel natürlich umweltbewußtes Handeln: Der Spieler erbt eine Villa mit Park, die er vor seinem Einzug allerdings erst einmal so richtig entrümpeln muß — möglichst umweltfreundlich. Kühlschränke und Batterien

Der Monitor als Werbefläche. Comads Versuch mit dem *Erbe* war der bislang erfolgreichste.





wirft man nun mal nicht einfach auf die Straße. Kein Wunder also, das die überaus große Verbreitung des Spiels einige Firmen neugierig machte.

Das neueste Projekt von Comad hat keinen so "grünen" Hintergrund. Irgendwo in der Karibik hortet der berüchtigte Calippo-Fresser ein riesiges Lager Langnese-Eis. Dieses Monopol will das Heldensprite C.C.Cool brechen und stellt sich dem freßgierigen Dreikä- dings durch hektisches Hämmern auf die Feuertaste. Zwischen die Actionseqenzen sind einige Rätselchen eingebaut. Ein Rebus hier – ein Wortspiel dort, auf dem Weg zum Calippo-Fresser warten einige Überraschungen auf Euch.

Wer an dem Spiel interessiert ist, wendet sich am besten an irgendeinen PD-Handel oder direkt an Comad. Oder Ihr schickt uns so schnell es geht



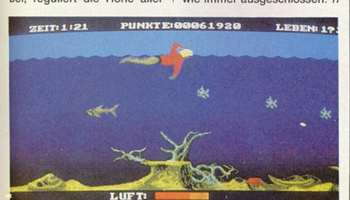


Links: Die Hauptpersonen in Comads neuem Amiga-Spiel *Stoppt den Calippo-Fresser.* Oben: Mit Taschenlampe und Schaufel geht's zur Höhle des Löwen.

sehoch entgegen. Dazu darf der Spieler durch ein Dutzend Levels fliegen, schwimmen und laufen, um den Calippo-Fresser am Ende schließlich in einer Partie Tic-Tac-Toe zu besiegen. Das Spiel zeichnet sich durch eine besonders ungewöhnliche Steuerung aus: Im ersten Level dirigiert Ihr beispielsweise einen Hubschrauber, reguliert die Höhe aller- eine Postkarte. Die ersten hundert Einsender bekommen eine Calippo-Fresser-Diskette zugesandt. Schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Calippo-Fresser
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen. *ri*



Zur Insel wird geschwommen: Ohne Fleiß kein Eis.

AMIGA FOREVER

"Wo nur noch Technik zählt — wird die Luft dünn" — Mit diesem Werbeknaller wurde der Amiga 500 eingeführt. Damit dem Amiga die Luft nicht knapp wird, präsentiert Commodore den Amiga 3000.

Wer von uns hatte ihn nicht? Den wohl berühmtesten aller Homecomputer, den Wegbereiter Commodores, den "C64". Commodore verkaufte in Deutschland mehr als zwei Millionen Einheiten und noch immer gehen "C64"-Systeme über die Ladentische. Von seinen Fans, wegen seines recht eigenwilligen Designs liebevoll "Brotkasten" genannt, ebnete der C64 Tausenden von Computereinsteigern den Weg. Nicht ganz unschuldig daran waren Spiele, die's für den C64 gab. Bei Klassikern wie *The Bard's Tale*, *Elite*, *Uridium*, *Maniac Mansion* und *Revs +* geraten heute noch die Oldtimer ins Schwärmen.

Der Verkaufsrenner C64 bot für damalige Verhältnisse, dank speziell entwickelten Chips, spektakuläre Grafik und Soundeigenschaften. Durch einen akzeptablen Preis war der C64 als Spielecomputer geradezu prädestiniert. Die 8-Bit-Konkurrenz des C64 war Sinclairs Spectrum, und Ataris Hunderterserie, die aber nie ernsthaft am Lack von Commodores Spielmaschine kratzen konnten. Dann rang sich Commodore zu dem berühmten "Drei in einem"-Computer dem C 128 durch. Unter den Kids war der 128 eine Flop-Maschine, denn hardwaremäßig brachte der C 128 keine Neuigkeiten, die ein Überleben als Spielecomputer rechtfertigte. Es mußte also eine innovative, neue Maschine her.

Zur rechten Zeit bekam die kalifornische Hardwareschmiede; Amiga finanzielle Probleme, bei Amiga arbeitete man schon geraume Zeit an einer 16-Bit-Maschine auf der Basis des Motorola 68000. Beim großen Zähnefletschen bootete Commodore den Konkurrenten Jack Tramiel von Atari kurzerhand aus. Kaum waren die Amiga-Labors geschluckt, schlugen Commodores Entwickler gnadenlos zu. Wollten die ursprünglichen Amiga-Designer "nur" die ultimative Spielekiste für Simulationen herausbringen, forderte Commodore nun einen "echten" Computer inklusive Betriebssystem, Tastatur und Diskettenlaufwerk. Die Ingenieure machten sich an die Arbeit und strickten die nötige Hardware um die Amiga-eigenen Super-Chips "Fat Agnus", "Denise" und "Paula" herum. Der erste Amiga-Computer mit der magischen Zahl 1000 war geboren. Mit einer großangelegten Werbekampagne und den famosen technischen Spezifikationen war er bald in aller Munde, der Amiga 1000. Doch der Supercomputer blieb wegen seines mörderischen Preises (zu Beginn immerhin 8000 Mark!) für die meist kleingeldschwachen Computerfreaks ein Traum. Konkurrent Atari drohte mit den günstigen ST-Computer-Preisen, dem Amiga den Rang abzulaufen. Also mußte etwas Neues (und vor allem Preiswerteres) her: Commodore, schon immer Meister der Improvisation, konstruierte auf der Grundlage des Amiga 1000 den Amiga 500, als Low-cost-Maschine der Spielfreaks. Nach oben wurde die Palette mit dem Amiga 2000 abgerundet, als offenes System der versierten Computerbesitzer, die ihren Rechner mit der ein- oder anderen Steckkarte aufrüsten wollten.



Für den Amiga 500 begann der gleiche Siegeszug wie für den legendären Urvater C64. Kein Wunder, stiegen doch vor allem alte C-64-Veteranen auf das neue High-Tech-Baby um — ein ungeheures Käuferpotential für Commodore. Das vorläufige Resultat dieser Kalkulation: Mehr als eine Million stolze Amiga-Besitzer in Deutschland. Damit hatte Commodore den Markt der Spielefreaks vorerst voll im Griff. Doch die Freude sollte nur kurz sein, denn mit den PCs drängte ein neuer Konkurrent in den Homecomputer-Bereich. Aus dem professionellen Bereich kommend, waren die PCs längst an fortschrittliche Technik gewohnt, so gehörten Festplatten, Multisync-Monitore, Koprozessoren und eine totale Kompatibilität seit langer Zeit zu den festen Bestandteilen der Personalcom-



In ganzer Größe: Multisync-Monitor und Amiga 3000 machen das Leben angenehm.

puter. Um der PC-Konkurrenz Paroli bieten zu können, mußte Commodore ein System schaffen, das der Amiga-Welt serienmäßig den Weg weist und die Nachteile der inzwischen etwas betagten Amiga-Modelle ausbügelt. Es gab eine Menge aufzuholen: Vor allem in Sachen Rechenpower mußte etwas geschehen. Für die Amiga-Fans, die nach der Devise leben "auspacken und anfangen", bietet Commodore den momentan serienmäßig schnellsten Amiga aller Zeiten an: Das momentane Ende der Amiga-Fahnenstange, den 3000er. Die Betonung liegt dabei auf "serienmäßig". Klar mit vielen Basteltricks: 212-MHz-Turbokarte hier, Supercache mit 16 MByte da sowie einer 48-Bit-Grafikkarte mit 64 Millionen Farben und dem goldenen Tower-Gehäuse läßt sich auch aus einem 08/15-Kaufhaus-Amiga der Übercomputer schlechthin konstruieren.

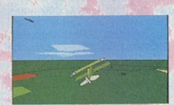
Amiga 3000

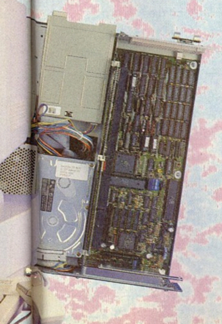
Der Amiga 3000 setzt in Hardware und Software (serienmäßig) neue Standards. Das Herz des Amiga 3000 ist ein Motorola-68030-Prozessor, eine Weiterentwicklung des 68000-Prozessors, der noch in den älteren Amigas seinen Dienst versieht. Der 68030 ist zum einen ein richtiger 32-Bit-Prozessor (d.h. der Prozessor arbeitet intern und extern mit 32 Bit, der alte 68000 arbeitet intern zwar mit 32 Bit, extern jedoch nur mit 16 Bit), außerdem kann der 68030-Prozessor mit einem superschnellen Zwischenspeicher protzen, der die Geschwindigkeit nochmals wesentlich erhöht. Der Amiga 3000 wird wahlweise mit 16 oder 25 MHz getakteten Prozessoren angeboten, gegenüber dem Amiga 500 oder 2000, die sich mit etwas weniger als 8 MHz begnügen müssen, ein gewaltiger Sprung. Zur mathematischen Unterstützung bekommt jeder 68030 einen Arithmetikprozessor an seine Seite, je nach Taktfrequenz den 68881 für 16 MHz oder den 68882 für die 25-MHz-Serie. Ein echtes Problem moderner Computerspiele wäre damit gelöst, denn z.B. die Bitmap-Felder von *Wing Commander* brauchen verdammt viel Rechenpower. Problem Nummer zwei ist der unverschämte Platzbedarf, den die meisten neuen Spiele brauchen. Viele neue Spiele — wie der dient *Wing Commander* als Beispiel — belegen ungefähr 20 MByte. Selbst gepackt blieben also mindestens 10 Disketten übrig, die, wenn nicht auf Harddisk installierbar, einem fließenden Spielablauf nicht gerade zuträglich wären. Also mußte ein standardisiertes Festplattensystem her. Commodore entschied sich wie der Macintosh-Hersteller Apple für das leistungsfähige SCSI-Interface (Small Computer System Interface — ausgesprochen: Skasi). Die SCSI-Schnittstelle ist eine genormte Verbindung zwischen dem Computer und einer anderen Einheit, wobei an einem Controller maximal sieben verschiedene SCSI-Geräte betrieben werden können. Die SCSI-Normung hat außerdem den Vorteil, daß es eine ganze Reihe unabhängiger Hersteller gibt, die verschiedenstes Hardwarezubehör liefern. Insofern hatte Commodore die Qual der Wahl unter den Festplattenherstellern, bei unserem Test-Amiga 3000 entschied man sich für eine Festplatte der Firma Quantum. Außer Festplatten lassen sich an die SCSI-Schnittstelle auch Zusatzgeräte wie z.B. ein Streamer (Bandlaufwerke zur Festplattensicherung), Scanner oder ein CD-Rom Laufwerk anschließen. Auf dem Weg zu mehr Speicher schlägt der Amiga 3000 auch im RAM neue Wege ein. Schon serienmäßig mit 2 MByte RAM ausgerüstet, kann auf der Hauptplatine bis maximal 18 MByte aufgestockt werden. Wem 18 MByte zu wenig sind, kann über die Erweiterungssteckplätze weitere Megabytes nachrüsten. Beste Voraussetzungen für die Speicherfresser aus der Spielebranche.

Wer einige Nächte in die Monitore der 1084er Reihe blickte, hatte auch schon mal tränende Augen. Nicht allein der Monitor ist schuld, denn das Problem liegt tiefer. Die für den deutschen Markt gebauten Amiga-Modelle orientieren sich an der PAL-Fernsehnorm, die mit 25 Vollbildern pro Sekunde arbeitet. Das geht für einen Fernseher in Ordnung, aber im Computerbereich ist das entschieden zu wenig. Amiga-Besitzer, denen ihr Augenlicht lieb ist, helfen sich bis jetzt mit einem Flicker-Fixer, der die Bildwie-



Nobler geht's kaum: Im Lotus auf dem neuen Amiga.


Manfred v. Richthofen kann ohne Turbokarte nur die Schultern zucken.



Spieleklassiker im neuen Licht

Inzwischen sind einige Amiga-Spiele auf dem Markt, die eine Turbokarte oder einen Amiga 3000 schlichtweg voraussetzen. Härtestes Beispiel ist *Red Baron*. Auf der Packung des erfolgreichen Dynamix-Simulators springt ein dicker Aufkleber ins Auge: "14 MHz empfohlen". Auf einem normalen Amiga hängen die Doppeldecker recht trübe in den Wolken. Beim Simulationsklassiker *Silent Service 2* fürchtet man zu Beginn des Spiels einen der gefürchteten Abstürze, doch der Horizont klärt sich bald auf. Das U-Boot dümpelt nicht nur unter Wasser, sondern auch im gesamten freien Speicher. Deshalb die ewigen Ladezeiten zu Beginn des Spiels und der flüssige Spielablauf während des Abtauchens. Eine Simulation der ganz anderen Art ist die Golfschlägerei *Links*. Eine der wenigen Spiele, die den HAM-Modus des Amigas ausnutzen. Doch 4096 Farben haben ihren Preis. Auf dem Normal-Amiga wird das Einlochen zum Geduldsspiel, dagegen flitzt Ihr mit dem Amiga 3000 nur so über den Golfplatz. Einer der besten Rennsimulationen ist *Lotus 3*: Der Flitzer braust auf dem Amiga 3000 nicht etwa wie eine abgedrehte Moskito durch die Landschaft, sondern bewegt sich bei gleicher Geschwindigkeit wie auf dem Normal-Amiga, doch drei Grade weicher. Ein weiteres Vorzeigebeispiel des 3000ers ist der Fünfländerkrieg *Ashes of Empire*. Denn überall, wo schnelle 3-D Grafikroutinen den Spielwitz erhöhen, fühlt sich der Power-Amiga pudelwohl. In *Ashes of Empire* düst Ihr mit allerlei Kriegsgerät durch die Hügel und Täler der Landschaft, auf dem neuen Amiga ein wahres Vergnügen. Jetzt schon um Lichtjahre verspätet, aber langsam im Anflug auf unsere Galaxis ist Origins *Wing Commander*. Nach den ersten Demos ist klar, daß der Katzenschreck auf jeden Fall ein Turbokarten- und Amiga-3000-Freund wird.

AMIGA FOREVER



derholfrequenz trickreich steigert. Commodore verpaßte also dem 3000er nicht nur einen extrem wenig strahlenden Monitor der SSI-Norm, sondern auch dem Rechner gleich einen eingebauten Flickerfixer, genannt wurde er Display-Enhacer. Dieser verspricht ein schärferes Bild beim Anschluß an einen modernen Multiscan- oder Multisync-Monitor, der einfach und unkompliziert in jeder Größe und Preisklasse aus dem PC-Lager zu beschaffen ist.

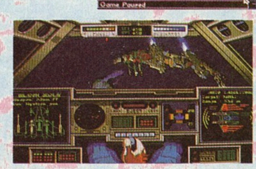
Die große Vielfalt

Von der Hardware ist also alles da, was ein heutiger Computer zum zünftigen Spielen braucht. Dank toller Customchips protzt der Amiga 3000 mit grandiosen Grafik- und Soundeigenschaften. In der Bewältigung größerer Datenmengen brilliert der High-End-Amiga mit flotter Festplatte und einem fixen Prozessor. Eine Menge guter Spiele, die auf dem Markt sind, laufen nicht nur auf dem Amiga 3000, sondern verlangen sogar nach der gestiegenen Rechenpower. Probleme treten leider noch bei hochgradig getricksten Programmen wie bei einigen Jump'n'Run, bzw. Actionspielen auf. Hier zeichnet meist der Blitter oder der Kopierschutz für den Absturz des Amigas verantwortlich. Auf alle Fälle ist der Spielenachschub für die nächsten Jahre gesichert. Vor allem Spielefirmen wie Psygnosis, Microprose, Electronic Arts oder Gremlin versorgen den Amiga mit neuem Spielefutter. Unverzeihbar verhalten sich dagegen einige amerikanische Softwarehäuser: So zum Beispiel Origin, Sierra oder seit neuestem auch Lucasarts, die ihre Programme entweder gar nicht oder ewig verspätet auf den Markt bringen.

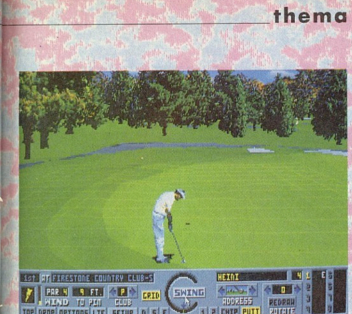
Leider ist die Amiga-Raubkopiererszene ein echtes Übel für viele Firmen. Auf ein verkauftes Spiel kommen rund 100 Raubkopien — ein Verhältnis, das in keinem Vergleich zum Aufwand steht. Sollte eines Tages der Softwarestrom für den Amiga versiegen, sind nicht zuletzt die Raubkopierer



Das U-Boot von *Silent Service 2* taucht auch auf dem Amiga 3000 ab



Die Kilrathis kommen auch auf dem Amiga, mit und ohne Turbokarte

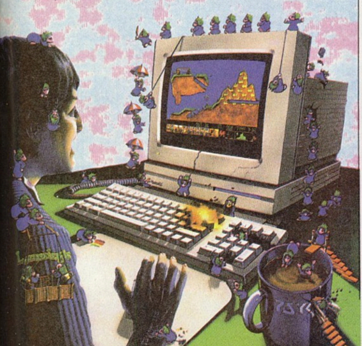


Einlochen leichtgemacht: Der Super-Amiga ist prädestiniert.

daran schuld. Für den eifrigen Spieler dürfte wahrscheinlich der Preis des Super-Amigas entscheidend sein. In unserer Testkonfiguration, wir beschnupperten einen Amiga 3000 mit 25 MHz 68030er, 120 MByte Festplatte, 4 MByte RAM und 14-Zoll-Multisync-Monitor, kostet das Komplettpaket rund 4000 Mark. Kaufen könnt Ihr so einen Edel-Amiga zum Beispiel bei Computer Müthing in Gelsenkirchen.

Gerüchteküche

Commodore ist immer für eine Überraschung gut. Genaugenommen sind es drei, denn schon seit geraumer Zeit gibt es Gerüchte über neue Amigas. Jetzt ist die Katze aus dem Sack: Das neue Flaggschiff der Amiga-Reihe soll der Amiga 4000 werden. Neben dem neuen Motorola-68040-Prozessor verpaßte ihm Commodore auch ein neues sogenanntes AA-Chipset. Beim AA-Chipset (Advanced Amiga) wird aus dem altbekannten "Agnus" die neue "Lisa", die "Denise" wird zur "Alice" und "Paula" bleibt, wie sie ist. Der Datenbus der Customchips wurde von 16 Bit auf 32 Bit erhöht und zieht kräftig ab. Erstmals in der Amiga-Geschichte wird die neue "Freundin" ein High-Density-Diskettenlaufwerk haben. Neben dem Amiga 4000 wird es einen aufgebohrten Amiga 3000, kenntlich gemacht durch ein "T", mit dem 68040-Prozessor geben. Damit wäre der professionelle Bedarf an Amigas wohl mehr als ausreichend versorgt, fehlt nur noch ein Modell der Spieleklasse. Deshalb wird es speziell für den Homecomputer-Markt mit dem Amiga 1200 auch einen Neuzugang geben. Der Amiga 1200 soll die Eigenschaften des Amiga 600 mit denen des Amiga 4000 verbinden. Für jeden erschwinglich, soll der Amiga 1200 den Amiga 500 in der Einstiegsklasse ablösen.





SCHRECK-SEKUNDEN

Fassungslos vor dem Bildschirm — wir haben für Euch zusammengetragen, was Spieler alles aus der Ruhe bringt.

Wer kennt sie nicht, die Tiefpunkte des Heldendaseins, Momente, die man am liebsten löschen möchte? Da arbeitet man sich mühevoll mit verschwitzten Händen und Optimalbewaffnung zum Endgegner vor, leitet elegant dessen Terminierung ein — da gefriert der Bildschirm. Schrecksekunde! Ungläubiges Starren, Rütteln am Joystick, Hämmern auf den Feuerknopf — rien ne va plus. Vor Wut möchte man die Kiste am liebsten gleich zertrümmern oder hat noch gerade genug Kraft und Geistesgegenwart, zur Kaffeetasse zu greifen. Murphy, der Spielerschreck, schlägt überall zu: Ob Anfänger oder Vollprofi, ob Mega-Drive- oder Amiga-Besitzer, vor Murphys Gesetzen sind alle gleich. Wir haben in mitternächtlicher Schauerrunde einmal Bilanz gezogen. Was kann eigentlich alles schiefgehen? Wer kennt die fiesesten Fallen, die gemeinsten Gegner? Tretet ein ins Gruselkabinett...


Wizardry
SMAU
LASH
LROND
HISSA'S OPTIONS
IGHT SPELL RUN
ARRY USE
EQUIP MOVE



Ultima Underworld

Ys 3 — Prügeleien auf dem Monitor

Die Ghoule lauern überall...

...also höchste Vorsicht.

Auch die härtests Birne hilft hier nichts.

Höhere Gewalt

Selbst abgebrühte Spieler beißen vor Wut in den Joystick, wenn kurz vor dem furiosen Finale der Rechner streikt, das Netzteil seinen Geist aufgibt oder der Feuerknopf hakt (zum Beispiel im letzten Abschnitt von Level 9, Area 4 von *Wonderboy*). Schlimmer noch: Ein bastelwütiges Familienmitglied dreht "nur mal kurz" die Sicherung heraus, um die Küchenwand aufzubohren. Natürlich genau dann, wenn man sich zwei Stunden lang ohne Speichermöglichkeit durch die knackigsten Dungeonlevels gearbeitet, einmalige Extras gefunden hat und zahlreiche Erfahrungsstufen aufgestiegen ist. Solche Schandtaten sollten mit keinem minderen Strafmaß als zwei geschenkte Spiele geahndet werden.

Wer nicht nur überhaupt, sondern gar beim Spielen raucht, ist selber schuld. Zumindest, wenn er den Aschenbecher fahrlässig neben die Konsole stellt. Spätestens nach einer Stunde wird die gesamte Familie von einem markerschütternden Schrei angelockt: Statt zur Zigarette hat die blicklose Hand prompt zum Resetschalter gegriffen — Fehlmotorik? Ähnlich, auch schon jedem mal passiert: Man nehme ein Spiel mit wenigen Speichermöglichkeiten, begebe sich in eine aussichtslose Lage (z.B. Demanicus' Höhle bei *Ys 3*) und drücke kurz vor dem Ableben in gedankenloser Routine statt der Ladefunktion jene fürs Speichern. Nachbarn werden sich an Wutgeschrei und laustarkes Gezetere erinnern — vor allem, wenn der letzte verbleibende Spielstand aus dem allerersten Dungeon stammt. Das ist noch nicht alles: Man versetze sich in den Zustand jenes Kämpen, der seine Leute bis an die Zähne bewaffnet, ausgebildet und zwei Drittel der gestellten Aufgaben mit Bravour gemeistert hat und beim nächsten Booten des PCs feststellen muß, daß Festplatten nur eine begrenzte Lebensdauer haben. Optimistischer blickt, wer seine Sicherheitskopien auf den letzten Stand bringt.

Unruhe ins häusliche Glück bringt erwiesenermaßen auch die an sich harmlose Bemerkung "Schatz, ich habe die Diskette, die bei dir herumlag, als Boot-Disk formatiert. Es stand ja nichts drauf und ich fand gerade keine andere."

Monkey Island Teil 2

Swords and Serpents

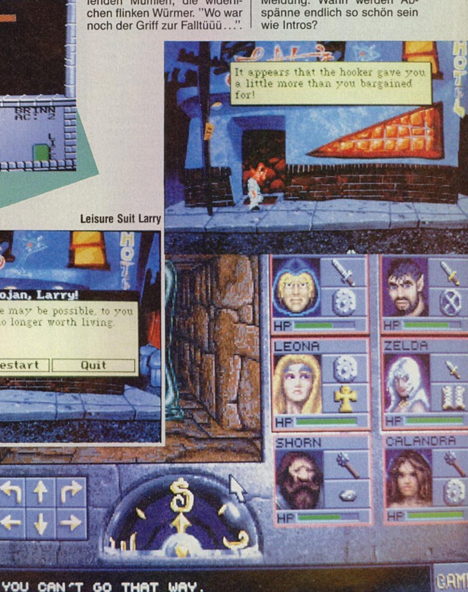
Ein Herz für Monster

Wer selbst einen starken Überlebenswillen hat, sollte sich eigentlich nicht wundern, daß auch Monster nicht sterben wollen. Die Rede ist von denen, die auch nach 20 gezielten Schüssen taufrisch wirken. Viel fieser sind doch die Mieslinge, denen zwei oder mehr komplette Leben vergönnt sind! Glücklich, den Obermotz erledigt zu haben, wischt man sich bei *Shining in the Darkness* den Schweiß aus der Stirne, doch da ersteht er aufs Neue, furchterregender denn je. Widerstandskraft wird auch bei SSI großgeschrieben. Paradebeispiele: Tyranthraxus aus *Pool of Radiance* und Moander, das pflanzliche Ungetüm aus *Curse of the Azure Bonds*.

Adrenalin pur verschaffte uns auch schon der *Dungeon Master*, fast schon vergriffener Amiga- und ST-Klassiker. Unnachahmlich die stumpf schlurfenden Mumien, die widerlichen flinken Würmer. "Wo war noch der Griff zur Falltüüü...". Ob *Beholder*, *Bloodwych* oder *Black Crypt* — der Urahn ist durch nichts zu ersetzen. Gerade wird unter Hochdruck an der Super-NES-Version gewerkelt. Gerüchten zufolge soll auch die (seit Jahren angekündigte) PC-Version erscheinen. Ob Lord Chaos auch auf diesen Maschinen so viel Furcht einflößt, erfahrt Ihr hoffentlich noch in diesem Jahrhundert.

Wunderschöne 3-D-Grafiken, Skelettkrieger, die in Echtzeit angreifen und ein Dutzend aufregender Levels — so kennt man sein *Eye of the Beholder*. Doch war da nicht ein riesengroßer Wermutstropfen? Da hat man den starrenden Obermiesling in die Ecke gedrängt und zugesehen, wie ihn seine eigene Falle zermalmt, freut sich auf den krönenden Abschluß, doch dann — erscheint nur ein stummer Text.

War das alles? So etwas passiert leider bei viel zu vielen Spielen, Zumindest SSI nahm sich die herbe Kritik zu Herzen und bescherte uns im zweiten Teil der Saga mehr als eine Meldung. Wann werden Abspänne endlich so schön sein wie Intros?



Leisure Suit Larry

Überraschung: Laura Bow und wir machen eine aufregende Entdeckung.

Eye of the Beholder

Thunderforce 3

The Dagger of Amon Ra

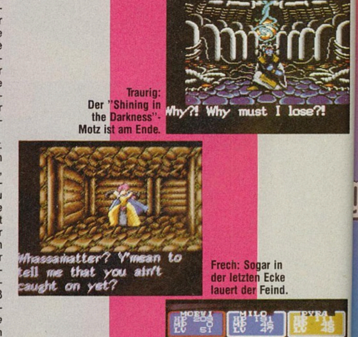
Unendliches Leiden

Der Weltraum, unendliches Leiden. So ähnlich hat wohl jeder Cobra MK-III-Pilot geseufzt, als ihn auf dem Heimflug nach erfolgreichem Geschäft ein Thargoidentrupp überfiel. Ob in der Urfassung oder verschönerten Neuauflagen — *Elite* bleibt eines der besten Spiele überhaupt. Handel, Weltraumkämpfe, Strategie und eine gehörige Anzahl Schrecksekunden erfreuen noch heute jedes Spielerherz.

In der Galaxie nebenan — vier Power-Ups hatte sein Raumschiff schon gesammelt, das fünfte versprach die Metamorphose in einen ultimativen Vernichtungsschuß. Butterweich würde er die Verteidigungslinien des Endgegners durchschneiden, ihn gnadenlos ins Reich des Manitous jagen. Aus dem Augenwinkel sah er noch die Abfangjäger. Ein, zwei... alle sechs vernichtet. Doch inmitten des wilden Manövers sah er das kleine rote Kästchen nicht, das unaufhaltsam näherrückte. Wo war der grüne Bonus? Nein! Vorbei! Zu spät. Keine Reaktion? Finger eingerostet. Dann trainiert schon einmal bei *Thunder Force 3* und *Super Aleste*. Abhilfe wird garantiert.

Bis an die Zähne bewaffnet surrt die Hornisse durch das Multiversum. Gnadenlos werden die Feindformationen abgeräumt, alle Schatztruhen geplündert und stationäre Fallen weggepustet. Doch plötzlich taucht in einem Wirbel klassischer Töne ein so urkomisches Monster auf, daß man vor Lachen und Staunen vegißt, draufzuhalten. Während man sich noch hilflos die Tränen aus den Augen wischt, hat das so harmlos aussehende Monster einen im Nu pulverisiert. Ohne zu zögern, schwingt man sich ein zweites Mal hinter das Joypad, um den Anblick erneut zu genießen. Eigentlich sollte man ja wütend sein... Wer gerne angenehme Schrecken dieser Sorte bekommt, greife sofort zu *Parodius*, dem ungekrönten Sprite-König. Was da kreucht, fleucht und Feuer spuckt, entzieht sich jeder Beschreibung — muß man gesehen haben. Hand aufs Herz: Wer brummt ohne Lächeln auf den Lippen und leisen Lachanfällen am Katzen-U-Boot, Uncle Sam und der Bauchtänzerin vorbei. So erfolgreich war Konamis Kultspiel, daß die Monstergalerie schnell Schule machte. Plötzlich liefen putzigen Helden wie *Video Kid* oder *Mystical Ninja* reihenweise schräge Typen in die Arme, deren Stammvater oder -mutter einem verflixt bekannt vorkommen.

Überhaupt — Endgegner. Spielehersteller überschlagen sich förmlich, das gemeinste, farbenprächtigste und vielschichtigste Schlußmonster zu stricken. Daß zuweilen die Übersichtlichkeit leidet, liegt durchaus in der Absicht der Grafiker. Wer nimmt schließlich einen Pixelhaufen ernst, der ein mageres Sechstel des Bildschirms einnimmt? Nicht klekkern, sondern klotzen, hieß denn auch Technosofts Devise, als man dort *Thunder Force 3* ausbrütete. Gleich einen ganzen Level lang ist der Endgegner, ein riesiges Raumschiff, das man umrunden und schließlich von innen zerstören muß.



Klotzig: Die Wand lernt sprechen

Traurig: Der "Shining in the Darkness"-Motz ist am Ende.

Frech: Sogar in der letzten Ecke lauert der Feind.

Gemein: Der Bösewicht hat sich erholt.

In Sierra's "Quest for Glory"-Reihe herrscht an aussichtslosen Kämpfen kein Mangel.

Endzeit

Wer glaubt, daß er nicht richtig sieht, wenn aus Wänden Monster werden, hat zuweilen unrecht. Überlebende von *Super Contra* und *Sining in the Darkness* können das bezeugen. Auch die Decke kann einem, zumindest bruchstückhaft, durchaus auf den Kopf fallen. Tatverdächtig: die *Wonderboy*-Höhlen und *Thunder Force 3*-Felsen — traditionell trügerisch sind Naturhöhlen — Mickey Mouse und Donald Duck, *Mario* und *Sonic* wissen sogar von Lavafluten und Wasserfontänen zu berichten.

Matt schimmernd liegt die vielfach gebrochene Ebene da. Tannen, die begehrten Energiespender, säumen verlockend die Hochebene. Doch läßt er sich nicht ablenken. Vorsichtig blickt er in alle Richtungen — flugs in einen neuen Körper gewechselt, den alten absorbiert und zum Endschlag angesetzt — da flimmert plötzlich der Bildschirm. Mit einem sandfeinen Rieseln zerstiebt die Hoffnung auf die Weltherrschaft; der zweite kaum sichtbare *Sentinel* war schneller. Kaum ein Spiel mit weniger Aufwand war je so spannend wie Geoff Crammonds Meisterwerk.

Besteht denn das Spielerleben auch aus angenehmen Dingen? Aber natürlich, grinst man und denkt an den wunderbaren Moment, als der unbezwingbare Endgegner in Rauchwolken zerging, als die für alle Zeiten verlorengeglaubte Diskette im Wollkorb wieder zum Vorschein kam und Indiana Jones den Ausgang aus den Katakomben fand. Welch ein Tag, an dem *Larry* seine Traumfrau in die Arme und der Zensor seine Augen schloß, als Toejam zum ersten Mal dem verrückten Arzt entkam und die erste *Life & Death*-Operation gelang. Wo wäre die Spielfreude ohne all die Fährnisse und vertrackten Momente, die wir durchleiden? Deshalb: Tief durchatmen, kurz die Finger gestreckt und an den Bildschirm gesetzt. Das wäre doch gelacht ... Moment. "Was? Die Originaldiskette? Welcher Mülleimer? &)!"0%$ß..." *ev/ri*

Mickey steht Kopf in "The Castle of Ilusion".



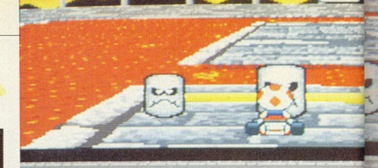


Haufenweise Sackgassen in "Xenon 2".

Die rasende Rasselbande



Bunt: Die Hochgeschwindigkeitsstrecke in Liga vier





Die gemeinen Stampfmonster bei der Arbeit

Super Mariokart

Die Menschheit läßt sich grob in zwei Kategorien aufteilen: In Mario-Fans und Mario-Hasser. Mario-Fans zahlen brav ihre Steuern, wählen konservativ, helfen alten Omas über die Straße und machen immer ihre Hausaufgaben. Typische Mario-Hasser sind fett, faul und gefräßig, reißen Fliegen die Flügel aus und schnorren Frühstücksbrote und Feuerzeuge.

Damit diese unvereinbaren Gegensätze endlich gelöst werden, hat ein hochrangiges Psychologenteam in den Nintendo-Forschungslabors den ultimativen Simulator zur Konfliktbewältigung programmiert: *Super Mariokart*. Hier treten die Guten gegen die Bösen an, die Fleißigen gegen die Faulen und die Schönen gegen die Häßlichen.

Das Rennpersonal rekrutiert sich aus der berühmten Nintendo-Spiele-Familie. Neben den beiden bereits erwähnten italienischen Klempnerbrüdern Mario und Luigi treten auf: Prinzessin Toodstoal, Dynosaurier Joshi, Oberrüpel Koopa, Urwaldkönig Donkey Kong Junior, ein Koopa-Trooper und das Pilzmännchen. Jede dieser Berühmtheiten besitzt natürlich spezielle Renncharakteristiken. Die rasenden Duelle werden auf 20 unterschiedlichen Kursen ausgetragen, von denen 15 in drei Ligen verteilt direkt zugänglich sind. Habt Ihr in allen drei Klassen die Goldmedaille geholt, dürft Ihr als Belohnung in der Königsdisziplin auf fünf Spezialkursen antreten.

Zur Wahl stehen gewöhnliche Straßenkurse, Schlammstrecken, Eisbahnen, ein Strandrennen, Geisterbahnen, Lavastrecken und Hochgeschwindigkeitskurse. Ihr könnt auf dem zweigeteilten Bildschirm entweder alleine fahren, gegen einen Freund Duelle austragen und zu zweit oder alleine am Grand Prix teil-

Die Crew

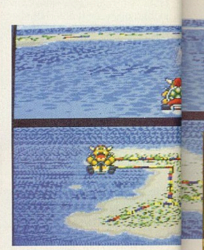
Jede Strecke verlangt eine andere Taktik. Deshalb ist die Fahrerwahl von entscheidender Bedeutung. Hier der erste Erfahrungsbericht aus unseren Testfahrten.

Mario und **Joshi:** Die Allroundfahrer. Beide mittlere Endgeschwindigkeit und mäßige Straßenlage.

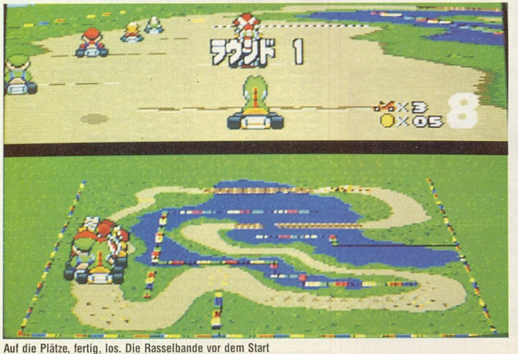
Prinzessin und **Joshi:** Die Schnellstarter. Gehen ab wie eine Rakete, leider keine hohe Endgeschwindigkeit.

Koopa und **Junior Kong:** Zwei lahme Enten am Start, aber höchste Endgeschwindigkeit.

Koopa Trooper und **Pilzkopf:** Empfehlenswert. Relativ hohe Endgeschwindigkeit, gute Straßenlage und gutes Durchzugsvermögen.



Sonne, Sand und Rennvergnügen



Auf die Plätze, fertig, los. Die Rasselbande vor dem Start



Extra Extra


Grüne Schale: Das Wurfgeschoß für alle Fälle. Vorsicht, bleibt auf der Strecke. Nicht selber reinfahren.


Rote Schale: Die zielsuchende Rakete. Damit bleibt kein Gegnerauge trocken.


Banane: Einfach fallen lassen. Irgendjemand wird sicher drüberfahren und ausrutschen.

Feder: Der Supersprung. Hindernisse und kleinere Abgründe sind damit kein Problem mehr.


Pilz: Der Turbolader. Sorgt für den nötigen Durchzug beim Überholmanöver.


Stern: Euer Fahrer ist für fünf Sekunden unverwundbar.

Blitz: Alle Gegner werden winzigklein und können plattgefahren werden.

Geist: Ihr werdet für fünf Sekunden unsichtbar und könnt Euch überall vorbeischummeln.

Geld: Wer mit einem Haufen Münzen über die Ziellinie geht, bekommt einen Extrawagen.

nehmen. Auf jeder der Strecken gilt es, fünf Runden als einer der ersten vier zu überstehen. Gelingt Euch das nicht, verliert Ihr leider eines von fünf Wägelchen. Ist der Fuhrpark verbraucht, geht das Spiel leider verloren. Um das Renngeschehen noch abwechslungsreicher zu gestalten, könnt Ihr unterwegs über spezielle Bodenplatten fahren und so neun unterschiedliche Extras (siehe Kasten) einsammeln. Sprungschanzen und Beschleunigerfelder sorgen für zusätzliche Kurzweil.

Wer ohne menschliche Konkurrenz an den Start geht, kann die andere Hälfte des Bildschirms entweder als Übersichtskarte oder als Rückspiegel einsetzen. Mögliche Fahrfehler werden von Euch im Replay-Modus überwacht, die Fahrbahnen dabei auf Tastendruck in alle Richtungen gedreht und so die optimale Orientierung geboten. Dank eingebauter Batterie speichert das Modul selbstätig alle Trophäen und Rundenrekorde.

Als besondere Dreingabe könnt Ihr im Zweispielermodus auf vier Spezialstrecken ein Duell austragen. Beide Spieler transportieren mit Ihren Wägelchen drei Luftballons, der Gegner versucht sie abzuschießen. Wem zuerst die Luft ausgeht, der hat verloren. *vw*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Import

SUPER NES 90 %

Grafik: 84 % **Sound: 70 %**
Schwierigkeit: leicht
Besonderheiten: Japanimport, Batterie, Zweispielermodus





Schlammbad: Wer zu schnell in die Kurve geht, landet im Dreck



"Luigi-Hengst hat keine Chance und wird noch auf der Zielgeraden erbarmungslos abgeledert. Geschickt hat sich Joshi-Weitz an sein Heck geklemmt, schert im richtigen Moment aus und läßt eine Banane fallen. Während Joshi triumphal über die Ziellinie geht und neun Weltmeisterschaftspunkte einstreicht, brettert Luigi-Hengst in die Bande und sieht Sterne." Jetzt ist es endgültig passiert: Meine Freundin muß ausziehen und das Super Nintendo darf mit ins Bett. Ob alleine, zu zweit oder in fröhlicher Runde, *Super Mariokart* ist das pure Modulvergnügen und ein absolutes Muß für alle Videospieler. Ich habe noch nie so ein abwechlungsreiches, witziges, dynamisches und dabei spannendes Rennspiel erlebt. Alleine der Duellmodus hat schon ein Extraprädikat verdient, denn die Mischung aus Schadenfreude und Geschicklichkeits-Parcours ist unwiderstehlich. Mein Rat — den Hubraumspaß unbedingt besorgen!





Weg mit dem Ballon: Die Renner im Duell-Modus



Von wegen "Luigi-Hengst", mein lieber Volker. Wenn, dann brause ich, da ich die Mariosippe normalerweise überhaupt nicht leiden kann ("Mario" — Argghhh!), mit Mariokiller "Koopa" über die Piste. Und wehe einer von den frechen Pixelklempnern traut sich in die Nähe meines Karts — mit Turbostern, Killerkrötenpanzer oder Powerpilz walzt mein Fahrer alle Konkurrenten nieder. Vergeßt also Nigel Mansel und schickt Ayton Senna auf den Mond: Der uneingeschränkte König des Rennsports heißt ab heute "Super Mario". Das phänomenale *Super-Mariokart*-Modul läuft oder besser fährt allen berühmten Rennkollegen des "echten" Lebens und der digitalen Konkurrenz locker den Rang ab. Von der ersten bis zur letzten Kurve stimmt hier spielerisch das kleinste Detail. Technisch zahlt sich der opulente und kostspielige Hardwareeinsatz Nintendos aus: Dem 3-D-Chip des Super Nintendos hilft ein spezieller (und sehr teurer) Mathebaustein im Modul tüchtig auf die Sprünge — die 3-D-Pisten drehen, daß es eine Freude ist. Da vergißt man leicht, daß nur, angesichts der Grafikfülle recht erstaunlich, 4 MBit im Modul stecken.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Die neue Dimension



Groß: Der Begriff "Obermotz" muß neu definiert werden.

Axelay

Japans derzeit heißeste Actionschmiede schlägt wieder zu: *Axelay* nennt sich das jüngste Actionkind für das Super Nintendo, das frisch aus den Konami-Labors in fernöstliche Spieleshops gelangte. Mag das Modul auch brandneu sein, die Hintergrundgeschichte von *Axelay* hat einen echten Zopf: Eine ominöse Raumflotte (feindlich), taucht über unserem Heimatplaneten auf, ein noch ominöseres einzelnes Raumschiff (freundlich) nimmt den Kampf mit den miesen Aliens auf. Am Steuerpad des einsamen Rächerraumers: Ihr.

Sechs Level lang müßt Ihr an Bord des *Axelay*-Prototypen den galaktischen Finsterlingen Saures geben. Vor dem Start kann das *Axelay*-Schiff individuell bewaffnet werden. Insgesamt stehen neun verschiedene Extrawaffen zur Wahl, aber nur drei lassen sich gleichzeitig mitschleppen. Wird das Raumschiff getroffen, ist normalerweise eine Extrawaffe futsch. Sind alle Extras dahin, gibt's nur noch die Standardbewaffnung: Luft-Bodenraketen und ein popeliger Minilaser. Ein weiterer Treffer, und das *Axelay*-Schiff wird in die Bestandteile zerlegt. Im ersten Level sind zudem nur die schwächsten Waffen im Repertoire, stärkere Laser gibt's erst, nachdem weitere Spielstufen von Aliens befreit sind.

Ist das Schiff mit allen notwendigen Balleruntensilien ausgestattet, kann die Alien-Hatz beginnen. Dabei wechseln sich 3-D-Spielstufen und 2-D-Levels in schöner Regelmäßigkeit ab. In den zweidimensionalen Levels fliegt das Raumschiff brav von links nach rechts, gescrollt wird hier in alle Richtungen. Ganz anders in den 3-D-Stufen. Im Prinzip haben Konamis Spieledesigner die dritte Dimension komplett neu erfunden: Am ehesten läßt sich der ungewöhnliche Blickwinkel als "Globus"-Perspektive beschreiben. Ihr seht Euer Raumschiff von hinten, dabei dreht sich quasi ein "Globus" unter dem Raumer. Um den Tiefeneffekt zu verstärken, tauchen zudem einige der Gegnerformationen hinter dem "Horizont" auf. Hier machen nicht nur feindliche Aliens Eurem *Axelay*-Raumschiff das Leben schwer, sondern knifflige Hindernisse müssen dabei elegant umflogen werden.

Selbstverständlich fehlt nicht das "Options"-Menü, in dem Ihr den Schwierigkeitsgrad anpassen könnt. *mh*

Super

Fernöstliche Ballerexperten sind den europäischen Actionfunktionären mal wieder einen Schritt voraus. Während hiesige Designer versuchen, das Actionrad neu zu erfinden, reicht den japanischen Kollegen von Konami eine ungewöhnliche Perspektive, um dem Ballergenre frischen Auftrieb zu geben. Natürlich reichen die verdammt furiosen 3-D-Levels allein nicht aus, um aus einem "normalen" Actionspaß eine High-End-Knallerei werden zu lassen. Aber auch hier wühlen Konamis Ballerkünstler tief in der Trickkiste. Dank unterschiedlichster Feindsprites, die sich in immer kniffligeren Variationen aufs eigene Schiff stürzen, den tollen Extras und der gigantischen Grafikpracht, die nur selten ins Zuckeln gerät, ist von Langeweile nichts zu spüren. Einziges und größtes Manko: Die Levels sind definitiv zu kurz, und das rasante Vergnügen zu schnell vorbei.

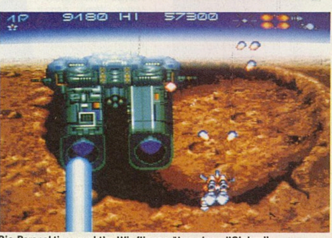


Naß: Auch in den 2-D-Levels (hier unter Wasser) geht die Post ab.

Ach du Schreck: Ein besonders dicker Endgegner



Vor dem Start werden die Extras ausgesucht



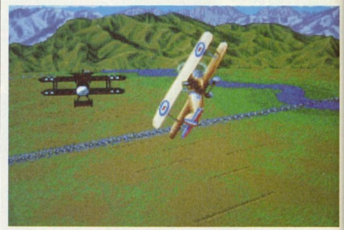
Die Perspektive macht's: Wir fliegen über einen "Globus".

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Import

SUPER NES 86 %

Grafik: 85 % Sound: 81 %
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Japanimport

3-D-Fatal



Tolle 3-D-Effekte machen noch lange kein gutes Spiel

Wings 2

Eines der letzten Spiele, der berühmten Firma Cinemaware, eine (auf Computern indizierte) Simulation, gibt's nun in leicht veränderter Version für das Super Nintendo.

In *Wings 2* fliegt Ihr einen Doppeldecker durch verschiedene Kampfeinsätze des ersten Weltkrieges. Vor dem Start sucht Ihr Euch einen von fünf knackigen Piloten aus und bekommt dann vom Hauptquartier per Zufallsprinzip Missionen zugeteilt. Grundsätzlich gibt's zwei Arten von Einsätzen: Das Luftduell mit gegnerischen Flugzeugen oder die Bombenmission über Feindesland. Knattert Ihr gegnerischen Fliegern entgegen, ist das eigene Flugzeug von hinten zu sehen — die Umgebung in 3D. Je nach Flugmanöver, Ihr könnt steigen, Kurven drehen und im Sturzflug dem Boden entgegen brettern, wird gezoomt und dreht sich die komplette Landschaft. Ganz anders beim Bombenabwurf: Hier wird das eigene Flugzeug sowie die Landschaft aus der Vogelperspektive gezeigt. Erfüllt Ihr den vorgegebenen Auftrag, erhält der Pilot Bonuspunkte, die auf verschiedene Fertigkeiten (Flugverhalten, Treffsicherheit) verteilt werden dürfen. Erwischt es Euch, rutscht ein neuer Pilot nach — sind alle fünf "Leben" verbraucht, ist für Euch das Fliegerdasein zu Ende. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Import

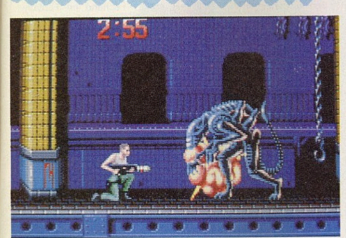
SUPER NES 56 %

Grafik: 70 % **Sound: 39 %**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Japanimport, Paßwort

geht so

Arrggh! Schon wieder stürzt meine Maschine mit brennendem Motor der französischen Landschaft entgegen. Weder mangelnde Flugfertigkeit, noch fehlende Munition führten zum wiederholten Abschuß. Die verworrene, mehr als knifflige und unberechenbar hakelige Steuerung bereiteten dem hoffnungsvollem Nachwuchspiloten ein vorzeitiges Ende. Ein weiterer Kritikpunkt: Die Abwechslung kann bei *Wings 2* nur mit einem Feldstecher entdeckt werden. Mal ein paar Bomben zu werfen und gelegentlich ein Luftduell zu fliegen, reicht leider nicht aus, um übermäßig lange zu motivieren. Vor allem wenn sich an der auf den ersten Blick imposanten Aufmachung nicht viel ändert.

Schleimer



Schleimst du mir, schleim ich dir: Glatze Ripley greift an

Alien 3

Gerade noch pünktlich zum Deutschlandstart der dritten Alienhatz, bringt Acclaim das Spiel in die Läden.

Ihr übernehmt dabei natürlich die undankbare Rolle der forschen Space-Braut Ripley, alias Sigourney Weaver und begebt Euch vor Waffen strotzend durch den Gefängniskomplex des Planeten Fiorina-161. Die gute Ripley ballert sich unter Zeitdruck durch 15 in alle Richtungen scrollende Levels, nach jeweils dreien wartet ein Ober-Alien. Geht's zu Beginn noch durch diverse Kerkerkorridore, warten später Schlachthöfe und Höhlen im klassischen Giger-Stil. Eure Aufgabe ist es, in jedem Level alle eingeschleimten Menschlein zu befreien, in deren Köpfen die Aliens die nächste Monstergeneration ausbrüten wollen. Unterwegs hängen die bösartigen Glibbertierchen an der Decke oder springen aus dem Boden in Euer Gesicht. Eine Garbe aus dem MG und es hat sich ausgeglibbert. Neben dem automatischen Gewehr, dürft Ihr Euch an einem Flammenwerfer, einem Granatwerfer und allerhand Handgranaten vergreifen. Dummerweise ist Eure Munition begrenzt und läßt sich nur durch das Aufnehmen von Munitionskanistern auffrischen. Zusätzlich warten neue Batterien für Euren Scanner und Erste-Hilfe-Päckchen. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Acclaim

MEGA DRIVE 66 %

Grafik: 67 % **Sound: 70 %**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: —

geht so

Das Lob zu Beginn. *Alien 3* bietet sauberes Scrolling, klare Animationen und teilweise sehr detaillierte und schön eklige Hintergrundgrafik. Technisch gibt's nichts zu meckern. Beleuchtet man das Modul von spielerischer Seite, werden die Gesichter schon etwas länger. Man läuft durch die verzwickten Levels, ballert ab und an ein Tierchen aus dem Weg und sammelt die eingeschleimten Kollegen auf. Trotz diverser Röhrensysteme, Fahrstühle und Geschicklichkeitseinlagen tendiert die Abwechslung gegen Null. Zudem sind besonders höhere Levels im vorgegebenen Zeitlimit kaum zu schaffen. Allein die gelungene Horroratmosphäre und die netten Waffen motivieren.

Höhensonne



Übersicht: das Spielfeld als Landkarte mit dem aktuellen Standort

Warriors of the Eternal Sun

Aus solchen Geschichten werden Fantasy-Legenden gestrickt: Eben noch stürmen ganze Goblin-Horden die Zinnen Eurer Burg. Die letzten Verteidiger stürzen sich todesmutig in die Schlacht. Plötzlich — ein alles verschlingender Blitz. Nach Momenten oder Jahrhunderten der Dunkelheit, wacht Ihr unter einer fremden roten Sonne auf. Verschwunden sind die heimatlichen Kornfelder. Die Mauern der Burg erheben sich über einer unwirtlichen Landschaft, bevölkert mit allerlei garstigem Fantasy-Getier. Über allem gleist eine unbarmherzige Sonne, die langsam die Herzen und Gedanken der Menschen vergiftet. Nur wenn es Euch gelingt, Verbündete in diesem feindseligen Land zu finden, hat Euer Volk eine Überlebenschance.

Zusammen mit vier aufrechten Gefährten, wagt Ihr Euch in die Welt der ewigen Sonne, um alle Abenteuer und Gefahren zu bestehen. In der ersten Modulumsetzung des Brettspielklassikers "Dungeons & Dragons" steuert Ihr wahlweise eine selbstgemachte oder vorgefertigte Party in die Schlacht. Entscheidet Ihr Euch für Handarbeit, dann stehen die genreüblichen Klassen, Krieger, Magier, Priester und Dieb zur Auswahl. Die Rassen Mensch, Elf und Zwerg vervollständigen den Heldenkatalog.

Ist die Truppe oberirdisch unterwegs, bewundert Ihr die Landschaft aus der Vogelperspektive. — Die Kämpfe mit den zahlreichen Monstern werden dabei in Runden ausgetragen. Geht es ab in den Untergrund, dann wird eine dreidimensionale Sicht der Gegend geboten. Alle Kämpfe in den Dungeons bestreitet Ihr in Echtzeit. Das heißt, wer zuerst auf den Feuerknopf drückt, hat die besten Chancen siegreich zu bleiben. Zur besseren Orientierung werden nicht nur drei detaillierte Landkarten geboten, sondern in den Labyrinthen auch pflegeleichtes Automapping. Leider verschwinden diese Karten sofort, wenn Ihr die entsprechende Etage verlaßt. Auch alle Monster regenerieren sich dann auf wundersame Weise und stehen für eine neue Abreibung mit anschließender Erfahrungspunktevergabe bereit. Priester und Magier wählen aus über 30 ansprechenden Zaubersprüchen. Während der fromme Mann seinen göttlichen Zuspruch automatisch erhält, muß ein Zauberer erst mühsam einen entsprechenden Zauber-Scroll finden und auswendig lernen. In der Heimatstadt findet Ihr drei Läden, die gegen Bargeld allerlei nützliche Meuchelwaffen, Rüstungen und Zaubermittel bereitstellen.

Wer auch den letzten Obermotz erfolgreich erledigt hat, darf für jeden seiner Helden eine Checksumme notieren und so die Lieblingshelden in das nächste Spiel der Serie übertragen. *vw*

Die Heldengötter zeigen Mitleid mit den ausgehungerten Mega-Drive-Recken. Nach dem spielerischen Jammertal, durch das wir in den letzten Monaten schritten, erscheint mit *Warriors of the Eternal Sun* ein vielversprechender Lichtstrahl am Rollenspielhorizont. Technisch gibt's kaum was zu mekkern. Sowohl die Runden- als auch die Echtzeitkämpfe werden, ebenso wie diverse Menüs und Untermenüs, problemlos vom Joypad bewältigt. Die leicht südamerikanisch angehauchte Atmosphäre, inklusive Inkatempel, reichhaltigem Palmenbewuchs und Godzilla-Monster, ist auffallend erfrischend im Fantasy-Alltag. Weniger schön ist der unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Anfangs werden selbst erfahrene Rollenspieler ihre liebe Not haben, die Helden auf Stufe zwei zu päppeln. Durch das umfangreiche End-Dungeon dagegen düsen Level-Sieben-Charaktere im Sauseschritt, und links und rechts fallen die Monster in Massen zu Boden. Eine gleichmäßige Schwierigkeitssteigerung hätte das Spielvergnügen deutlich verlängert — so ist das Rätsel um die ewige Sonne an einem Wochenende gelöst.

Ein Held in seiner vollen Schönheit: der Charakterbildschirm

Im Dunkeln ist gut munkeln: ein Labyrinth in drei Dimensionen

Im Wald und auf der Heide: die Kämpen von oben



Im Dungeon unterwegs: Was mag hinter dieser Tür lauern?

Genre: Rollenspiel	
Hersteller: Sega	
Zirka-Preis: 130 Mark	
Testmuster: Galaxy	
MEGA DRIVE 76 %	
Grafik: 68 %	Sound: 64 %
Schwierigkeit: schwer	
Besonderheiten: US-Import, Batterie	

EIN MILITÄRISCHES MEISTERSTÜCK

Campaign

Tactical & Strategic War Simulation



empire
SOFTWARE

Die umfassendste Militärsimulation der Kriegsführung in 2. Weltkrieg



Auf welcher Ebene Sie selbst die Kontrolle haben wollen, bleibt Ihnen überlassen. Wenn Sie wollen, können Sie den Computer die 'praktische' Seite des tatsächlichen Kampfs handhaben lassen.

- *Übernehmen Sie das volle Kommando über bis zu 3000 Fahrzeuge auf 20 geschichtlich genau vordefinierten Landkarten in der Größe von 625 bis hin zu 10 Millionen Quadratkilometern.*

- *Der erstaunliche Landkarteneditor erlaubt es Ihnen, die existierenden Karten zu verändern und eigene, neue Karten zu kreieren. Diese Option steht jederzeit zur Verfügung und erlaubt es Ihnen, zu pausieren und den Editor aufzurufen, um die Streitkräfte zu verändern.*

- *Kontrollieren Sie entweder die Alliierten Streitkräft oder die der Achsenmächte von Niveau eines Feldmarschalls bis hinunter zum einfachen Panzerfahrer.*

  • Als Feldmarschall koordinieren Sie die Strategie für alle Gruppen von Panzern, Konvois, Flugzeuge, Schiffe und Produktionszentren.

  • Als General kontrollieren Sie die Kämpfe in einer einzelnen Schlacht mit bis zu 16 aktiven Panzern plus Artillerie und Luftunterstützung.

  • Als Panzerfahrer/Schütze erleben Sie die Schlacht in Verblüffender 3D.

Das raffinierteste Computer-Kriegsspielsystem, dass je für Heimcomputer entwickelt wurde-unter Verwendung von akkurater Hintergrundinformation über Kampagnen und einzelne Schlachten aus dem 2. Weltkrieg.

- *Über 150 Fahrzeuge, alle in superschnellem 3D dargestellt: russische, amerikanische, deutsche und britische Panzer, Artillerie, Unterstützungs-Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe. Campaign gibt Ihnen volle Kontrolle über alle Aspekte der Kämpfe, einschließlich Luftangriffe und Seeschlachten.*

- *Ihr Spielgebiet deckt schwindelerregende 10 Millionen Quadratkilometer detaillierten Terrains mit Städten, Dörfern, Flüssen und Waldgebieten.*

- *Atemberaubende Grafik, akkurat bis in die kleinste Einzelheit, gibt eine einzigartige Atmosphäre von Realismus.*

- *Erhältlich für PC, Amiga & ST.*







empire
SOFTWARE

Empire Software, 4/6 The Stannetts, Laindon North Trade Centre, Basildon, Essex. SS15 6DJ Telephone: 0268 541212

Programmed by Jonathan Griffiths

Wasser marsch



Wehe sie wachen auf! Die Seehündchen müssen zwei Minuten schlafen.

The Aquatic Games

Unterseeagent James Pond ist wieder da. In seiner dritten Episode veranstaltet der Amphibien-007 eine wässrige Olympiade.

Mit bis zu drei Freunden steuert Ihr James Pond und seine Freunde, die Aquabats, auf der Jagd nach Rekorden und Punkten durch acht verrückte Disziplinen. Neben drei Trainingsmodi wartet die Olympiade. Hier muß in jeder Disziplin eine bestimmte Punktzahl erreicht werden, um in der nächsten antreten zu dürfen. Gesteuert wird in einigen Disziplinen mit bewährtem Knöpfchengehämmere, in anderen mit gut getimten Steuerkreuzkombinationen.

So spurtet Ihr beim "100 m Splash" gegen einen flinken Frosch, in "Klipper Watching" köpft Ihr Touristenbälle hinfort, während bei "Hop, Ski and Jump" ein graziöser Dreisprung vollbracht werden muß. "Bouncy Castle" bietet ein zünftiges Trambolinspringen mit Salti und Schrauben, "Feeding Time" eine Rettungsaktion für hungrige Fische und "Shell Shooting" eine lustige "Schieß-den-Luftballon-ab"-Einlage. Zu guter Letzt fahrt Ihr mit einem radelnden Haifisch die "Tour de Grass" auf nur einem Rad und lauft mit einem Springfrosch durch ein Hürdenrennen — "Leap Frog". Bei genügend Punkten warten zwei Disziplinen als Bonus. Hier dürft Ihr Euch als Weitspringer und Balljongleur beweisen. *kn*

Das Auswahlmenü der wäßrigen Spiele (oben)

Schwierig: "Shell Shooting" für Könner (oben)

Und Wasser hat doch Balken: "100 m Splash" (oben)

Hop, Skip and Jump: Euer Springfrosch auf dem Weg zum Sieg.

> gut
>
> *The Aquatics Games* ist im Jahr der olympischen Spiele die bei weitem lustigste Olympia-Adaption. Die acht Disziplinen suchen in Sachen Einfallsreichtum ihresgleichen. Selbst die schnöde Rennversion "100 m Splash" wurde mit einigen witzigen Ideen angereichert. Grafisch bekommt der Wassersportler ebenfalls einiges geboten. Neben den lieblich gezeichneten Hintergründen, entlocken vor allem die gelungenen Animationen dem Spieler so manchen herzhaften Lacher. Allein der hochgeschraubte Schwierigkeitsgrad, die teilweise etwas einfallslose Rüttelsteuerung und das Fehlen eines Zwei-Spieler-Gleichzeitig-Modus bremsen den Spielspaß etwas.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 75 %

Grafik: 72 % Sound: 64 %
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: —

FUNNY-SOFTWARE

Neueröffnung! Georgswall 3 3000 Hannover Tel.: 0511 / 32 17 96

Neueröffnung! 4000 Düsseldorf Wallstraße 21 Tel.: 0211/131979

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover

Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr.21, 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Bayern: München	Baden: Freiburg	Württemberg: Aalen	N-Sachsen: Hannover	Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr
089/761908	0761/382590	07361/680663	0511/321796	069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf - Wallstraße 21

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asterix	94,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
The Flintstones	84,95
Wimbeldon	105,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
Desert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols´n Ghosts	121,95
Jewel Master	104,95
Kid Chamäleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Strider	131,95
Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
War Song	111,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Mickey Mouse	67,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainement-set	219,00
Airwolf	94,95
Batman	89,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Blue Shadow	92,95
Chessmaster	84,95
Gauntler 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Probotector	99,95
Rad Racer	94,95
Solstice	84,95
World Champ	89,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Batman 2	69,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremlings 2	77,95
Gargoyle´s Quest	54,95
Hudson Hawk	64,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga´s Anbition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad´n Rad	67,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Batmans Return	77,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Zarlor Mercenary	69,95

Aktive Franchise-Partner gesucht!

HIGH SCORE GAMES

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch		279,–
Grundgerät mit Sonic		329,–
Grundgerät 4 Spiele + Pad		379,–
Joypad		49,–
Japan Adapter		29,–
ca. 150 Titel lieferbar		
Alien 3	us	109,–
Aquabatic Games	us	99,–
Arch Rival	us	99,–
Atomic Runner	us	99,–
Block out	us	59,–
Chuck Rock	us	109,–
Desert Strike	us	109,–
Dragons Fury	us	109,–
Dungeon & Dragons	us	119,–
EA – Hockey	dt	99,–
European Club Soccer	dt	119,–
Grand Slam Tennis	us	a. A.
Green Dog	us	99,–
Gynoug	jp	49,–
High Impact	us	99,–
Joe Montana 2	us	119,–
John Madden 92	dt	109,–
Jordan vs. Bird	dt	119,–
Lemmings	us	109,–
Megapannel	jp	39,–
Mercs 2	jp	79,–
Ms. Pac-Man	us	109,–
Mickey Mouse	jp	79,–
Olympic Gold	us	99,–

SUPER NES

Super NES incl. Mario	us	459,–
Super NES deutsche Version		329,–
Super Scope	us	149,–
Action Replay Pro		149,–
Castlevania 4	dt	129,–
Chessmaster	us	89,–
Dino City	us	129,–
F-Zero	dt	99,–
Mario Kart	us	139,–
Paperboy 2	us	99,–
Rampart	us	129,–
Robocop 3	us	129,–
R-Type	dt	99,–
Simpsons Nightmare	us	129,–
Street Fighter 2	us	159,–
Super Battle Tank	us	129,–
Super Bowling	us	129,–
Super Ghouls'n Ghosts	us	129,–
Super Soccer	dt	99,–
Super Tennis	dt	99,–
WWF Wrestling	dt	139,–

GAME BOY

Adventure Island	dt	69,–
Battletoads	us	69,–
Bubble Bobble	dt	69,–
Double Dragon 3	us	69,–
Ferrari GP	us	69,–
Jordan vs. Bird	dt	69,–
Metroid 2	us	59,–
Mickey's Dangerous Chase	us	75,–
Monopoly	us	69,–
NBA Allstar Challenge 2	us	69,–
Nemesis 2	dt	69,–
Parodius	dt	69,–
Q-Bert	us	69,–
Simpsons 2	us	69,–
Spiderman 2	us	69,–
Tiny Toon	us	69,–
Toxic Crusaders	us	69,–
Track and Field	dt	69,–
Turn and Burn	us	69,–
Ultima	us	69,–
WWF Stars 2	us	69,–

Video- und Computerspiele
Herzogstraße 2, 8000 München 40
Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377
NEUERÖFFNUNG Kurwickstr. 2 · 2900 Oldenburg NEUERÖFFNUNG
Tel. (04 41) 1 22 33 Fax (04 41) 1 40 42
Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,–

SEGA MEGA DRIVE

Paperboy	dt	89,–
Phantasy Star 2	us	119,–
Predator 2	us	99,–
Robinson's Basketball	us	99,–
Sidepocket	us	99,–
Simpsons	us	99,–
Splatterhouse 2	us	99,–
Smash TV	us	99,–
Super Monaco GP 2	jp	89,–
Tazmania	us	99,–
Terminator	us	119,–
Thunderforce 4	jp	119,–
Twinkle Tale	jp	119,–
Warsong	us	119,–
Wonderboy 5	us	119,–

SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch		289,–
TV Tuner		195,–
Batterie Pack		85,–
Master Gear Conv.		49,–
Carry All Deluxe		39,–
Ax Battler	dt	69,–
Crystal Warrior	dt	79,–
Olympic Gold	us	75,–
Simpsons	us	75,–
Smach TV	us	69,–
Spiderman	us	75,–
Super Kick Off	us	85,–
Wimbledon Tennis	dt	75,–
Wonderboy 2	dt	85,–



NES

Adventure Island 2	109,–
Bucky O' Hare	119,–
Castlevania 3	119,–
Double Dragon 3	119,–
Dragon's Lair	79,–
Empire Strikes Back	119,–
Four Player Tennis	99,–
Gremlins 2	89,–
Joe und Mac	99,–
Marble Madness	89,–
Mega Man 3	99,–
Mario 3	99,–
Parodius	119,–
Probotector 2	99,–
Star Tropics	99,–
Star Wars	109,–
Simpsons 2	119,–
Time Lord	89,–
Tom and Jerry	119,–
Tiny Toon	99,–
ZR-1	99,–

Neo Geo

Grundgerät RGB	699,–
Baseballstars 2	329,–
Fatal Fury	299,–
Last Resort	329,–
Robo Army	299,–
World Hereos	399,–

Achtung! Achtung! Achtung! Achtung! An- und Verkauf von gebrauchten Neo GeoSpielen. Immer gebrauchte Titel auf Lager.



WETTBEWERB

TRAUMHAFTE PREISE

So werden Träume wahr: Vor rund zwei Jahren gründeten drei eingefleischte Spiele-Freaks in Berlin ihr eigenes Softwaregeschäft. Die "Traumfabrik" war geboren. Das Trio-Infernale startete erst mit einem Versandhandel, später gesellte sich ein Ladengeschäft dazu. Heute denken die dynamischen Berliner an Expanison. Nächstes Ziel des Trios ist ein Geschäft in der Hansestadt Hamburg, das am 30.10. dieses Jahres seine Pforten öffnen soll. Aus diesem Grund und einem Minijubiläum, immerhin gibt's den Traumfabrik-Versand nun seit zwei Jahren, den Laden seit einem Jahr, startet am 7.11. eine kleine Party in den Berliner Geschäftsräumen. Zusammen mit der *POWER PLAY* verlost die "Traumfabrik" deshalb ein paar besonders knuffige Preise, als Hauptgewinn winkt immerhin ein komplettes Neo-Geo-System. Der Clou: Die Ziehung der Gewinner wird von einem unserer Redakteure am 7. November, direkt vor Ort vorgenommen.

Also frisch den Bleistift gespitzt und folgende fünf Fragen beantwortet:

1. Wie heißt das berühmte Klempnerduo, das in Nintendos Diensten steht?

2. Wie heißt das bekannte Stacheltier, das für Sega ins Rennen geht?

3. Berlin ist für eine besonders scharfe Wurstspezialität bekannt. Wie heißt diese Spezialität?

4. Welches dickfellige Tier ist in dem Stadtwappen Berlins?

5. Auf welchem Platz in Hamburg findet das berühmte Volksfest "Hamburger Dom" statt?

Und das gibt's zu gewinnen:

Der erste Preis: 1 komplettes Neo-Geo

Der zweite Preis: 1 Super Nintendo

Der dritte Preis: 1 Mega Drive

Der vierte Preis: 1 Lynx

5.-10. Preis: Je ein Einkaufsgutschein über 100 Mark

11.-15. Preis: Je ein Einkaufsgutschein über 75 Mark

16.-25. Preis: Je ein Einkaufsgutschein über 50 Mark

26.-50. Preis: Je ein Einkaufsgutschein über 25 Mark

Schickt Eure Antworten, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, einfach bis zum 31.10.92 an folgende Adresse:

Die Traumfabrik
Mittenwalder Str. 47
Kennwort: *POWER-PLAY*-Wettbewerb
1000 Berlin 61

AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht: brandneue Spiele für den Amiga? Tips&Tricks für die bekanntesten Amiga-Spiele? Eine witzige fundierte Einführung in Euren Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-Bücher von Markt & Technik! Hier steht alles drin, was einen Amiga-Fan glücklich macht - Seite für Seite - Byte für Byte!

Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.
- PowerBlast: Außerirdische greifen an.
- MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
- RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
- MoveIT: Kästchen rangieren.
- MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
- BrainStorm: Mastermind stand Pate.

1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-*

Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-

Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

* unverbindliche Preisempfehlung

Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Fun: Jumping Jack und DigIt sind Jump'n'run-Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-*

Frank Stieper
Klops & Lücke: Die Amiga-Detektive
Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80



DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

8430-2

COMPACT DISC

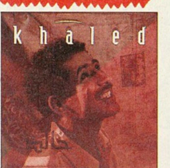


Waltari: Torcha

Anfangs noch funkig-rockig, lassen die Finnen spätestens bei "Delicatet to the Flyers" die Hosen runter: Keine Musik für geräuschempfindliche Nachbarn, keinesfalls Musik für besinnliche Schmusestunden. Mag sein, sie bringen nichts wahrhaft Innovatives, aber sie bringen es perfekt. Verdammt schnell, virtuos und ideenreich, ungnädig und ungemütlich. Wie die Bad Brains und die Death Kennedys in ihren bösesten Stunden. Mein persönlicher Anspieltip: Fool's Gold. *up*

Emergo 912922
ca. 80 Minuten / 15 Songs
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC



Khaled

Der König des Rai "at his best" und auf der Höhe der Zeit. Cheb Khaled zeigt die ganze Bandbreite seines Könnens und schreckt auch vor vermeintlich unpassender Synthese nicht zurück. Die glanzvolle Mischung aus rauher algerischer Rai-Musik mit Reggae, Flamenco, Jazz und Rock-Elementen, sollten sich Liebhaber der "World-Music" auf keinen Fall entgehen lassen. Dieses höllisch tanzbare Gebräu wird auch Folkloremuffel auf der Stelle überzeugen. Unbedingt reinhören. *vw*

Virgin 511815-2
11 Songs / 51:22 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIK BÜCHER FILM

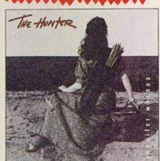
An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft.** *vw*



Basic Instinct

Obwohl der Film nicht mehr zu den aktuellen Publikumsmagneten gehört, wollen wir Euch den brillanten Soundtrack nicht vorenthalten. Jerry Goldsmith gelingt es, die Spannung des Kinostreifens mit virtuosen "Scores" zu untermalen. Die prickelnde Erotik des Films spiegelt sich in jedem der Streicher-lastigen Orchesterstücke wider. "Basic Instinct" ist einer der wenigen Soundtracks, die auch ohne visuellen Eindruck vermitteln, worum es geht. Auch ohne Soundtrack-Vorkenntnis könnt Ihr Euch diese CD zulegen. *ak*

Colosseum CVS 345360
10 Tracks / 44:26 Minuten
POWER WERTUNG:
empfehlenswert



Jennifer Warnes: The Hunter

Seit 20 Jahren schreibt Jennifer Warnes kompetente Pop-Songs, ergatterte mehrere Oscar-Nominierungen für Soundtracks – und meidet die Öffentlichkeit. "The Hunter" fängt mit drei sympathischen, melodisch-rhythmischen Liedern an, driftet dann aber in belanglose Tralala-Gefilde ab. Zwischendurch erfreut ein typischer Mitternachts-"Der-Whiskey-und-ich"-Schleicher, erschreckt ein mißglückter Folklore-Versuch. 50% gut, 25% unbedeutend, 25% nervend. *mg*

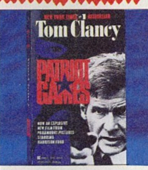
BMG 261974
10 Songs / 45:57 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich



Ein Geschenk der Kultur

Obwohl Iain Banks noch ein junger Autor ist, dürfte den Science-fiction-Fans besonders sein aus drei Bänden bestehender "Kultur"-Zyklus ein Begriff sein. Im vorliegenden Band sind nicht nur einige seiner "Kultur"-Kurzgeschichten versammelt, sondern auch seine Horrorstorys. Banks beweist, daß er nicht nur die ausschweifende Space Opera beherrscht, sondern auch in der kurzen Erzählung zu Hause ist. *vw*

ISBN: **3-453-05827-5**
Autor: **Iain Banks**
Verlag: **Heyne**
Preis: **9,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

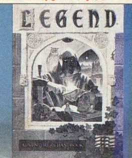


Patriot Games

Clancy, spätestens seit *Jagd auf Roter Oktober* der Leib- und Magenautor der amerikanischen Lesermassen, ruht und rastet nicht. Neuester Streich: *Patriot Games*, ein hammerharter, dabei aber nie humorloser Roman, der von der ersten bis zur letzten Seite spannend bleibt. Gelegentlich auftauchenden nationalistischen Übermut nimmt man Angesichts des rundum gelungenen Thrillers gerne in Kauf. Übrigens läuft derzeit in den USA der passende Kinofilm. *mh*

ISBN: **0-425-13425-0**
Autor: **Tom Clancy**
Verlag: **Berkley**
Zirka-Preis: **5,99 US-Dollar**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

BUCH

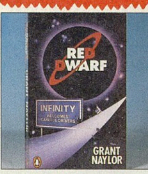


Hint Books

Klein, aber fein, die Hint Books für alle Sierra-Spiele aus dem Hause Sybex. Auf knapp 60 Seiten erfahrt Ihr alles über Story, Rätsel und Lösungsweg der jeweiligen Abenteuer. Wenn nötig, werden aufschlußreiche Zeichnungen und Pläne geboten. Wer also partout nicht weiterkommt und ausnahmsweise in den Power-Tips nicht fündig wird, hat hier eine relative preiswerte Alternative zum Spielerfrust der ungelösten Abenteuer. Sierra-Fans können so eine komplette Spielebibliothek zusammenstellen. *vw*

Verlag: **Sybex**
Preis: **9,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

BUCH



Red Dwarf

Red Dwarf ist das größte Raumschiff der Galaxis. Etwa genauso groß sind die Probleme von Lister, als er auf die glorreiche Idee kommt, Mitglied des Space Corps zu werden. Die ursprünglich für die BBC konzipierte und in England schon lange zum Kult avancierte Space Opera ist das pure Lesevergnügen. Wer einigermaßen der englischen Sprache mächtig ist und auf Lektüre à la "Hitchhikers Guide to the Galaxy" steht, sollte sich den Science-fiction-Stoff unbedingt besorgen. *vw*

ISBN: **0-14-012437-3**
Autoren: **Grant/Naylor**
Verlag: **Penguin**
Preis: **ca. 15 Mark**
POWER-WERTUNG: **hervorragend**

COMIC



Klasse Beine

Wer die legendäre Zweitausendeins-Edition nicht im Regal stehen hat, kann seine Ferkelsammlung jetzt in Albumform komplettieren. Der Carlsen Verlag wird in loser Reihenfolge fast alle Geschichten von Crumb neu veröffentlichen. Schweinepriester Crumb hat seinen Underground-Status zwar längst verloren und ist zum Klassiker geworden, trotzdem werden zartbesaitete Naturen auch heute noch ihre Schwierigkeiten mit seinem obsessiven Zeichenstil haben. *vw*

Texter/Zeichner: **Robert Crumb**
Verlag: **Carlsen Comics**
Zirka-Preis: **19,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

KAUFVIDEO



Marx Brothers

Man muß sie lieben oder hassen, die amerikanischen Anarchotruppe. Wenn die drei Brüder Groucho, Chico und Harpo auftauchen, wächst kein Gras mehr auf der Kinoleinwand. Opfer des Brutalhumors sind in jedem Fall die anderen. Wer an diesem kindlich-ichbezogenen Slapstick seinen Gefallen findet, kann jetzt gleich fünf sorgsam editierte Filme der Truppe erstehen. *vw*

Darsteller: **Groucho, Chico, Harpo**
FSK-Freigabe: **ab 6 Jahren**
Video-Anbieter: **Warner Home Video**
Zirka-Preis: **pro Film 30 Mark**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

KAUFVIDEO

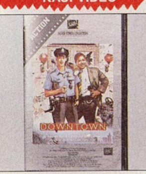


JFK

Wohl kaum ein anderer Prominententod (außer vielleicht das Ableben von Elvis Presley – von dem immer noch Leute behaupten Sie hätten ihn gestern an der Supermarktkasse getroffen), läßt die amerikanische Nation so unruhig schlafen, und rüttelt so stark am Volksgewissen, wie der Mord an dem Präsidenten John Fitzgerald Kennedy. Fast 30 Jahre nach dem Attentat in Dallas buddeln Pseudoforscher, ernsthafte Wissenschaftler, Hellseher, Hobbydetektive und der neugierige Nachbar von nebenan in alten Polizeiakten, befragen Augenzeugen (sofern es noch welche gibt), tragen (angebliche) Fakten zusammen und verkünden mit schöner Regelmäßigkeit, daß John F. nicht von Lee Harvey Oswald erledigt wurde, sondern von einer ominösen Macht. Je nach Stimmung, reicht das Spektrum der mysteriösen Killer von der Mafia, über das FBI (ersatzweise tut's auch die CIA), bis zur Horde Exilkubaner, die den Präsidenten auf dem Gewissen haben sollen. Im Gegensatz zu den besorgten US-Bürgern läßt, zumindest nach dieser Zeitspanne, den Normaleuropäer die Frage nach dem Kennedy-Mörder ziemlich kalt. Deshalb ist auch in hiesigen Breitengraden der Trubel um Oliver Stones 180 Minuten Epos *JFK* eher unverständlich. Ob im Film Wahrheiten ans Licht gebracht werden, ob die cineastischen Fakten an den Haaren herbeigezogen sind, interessiert eigentlich keinen. Wichtig ist doch, und das ist Stone durchaus gelungen, einen packenden Krimi mit Starbesetzung abzuliefern. Selten findet der Filmfreund heute noch so gewaltige Leinwandgrößen wie Kevin Costner, Sissy Spacek, Tommy Lee Jones, John Candy, Jack Lemmon, Walter Matthau, Joe Pesci und Donald Sutherland vereint auf einem Zelluloidband. *JFK* hat in meinen Augen nur eine Schwäche: Er ist zu lang. *mh*

Regie: Oliver Stone
Darsteller: Kevin Costner, Sissy Spacek, Tommy Lee Jones, John Candy, Jack Lemmon, Walter Matthau, Joe Pesci
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: Warner Home Video
Zirka-Preis: 40 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

KAUFVIDEO



Downtown

Alex Kearny könnte direkt dem Lehrbuch für Polizeischüler entsprungen sein. Mit frischgestärktem Hemd und blankpolierten Schuhen geht er Streife im nobelsten Viertel von Philadelphia. Natürlich schreckt so ein Paragraphenreiter auch nicht davor zurück, den ehrenwerten Bürgern die Strafzettel reihenweise hinter die Scheibenwischer zu klemmen. Als er den zwielichtigen Geschäftemacher Gerome Sweet in die Radarfalle lockt, läuft das Faß über. Sein Polizeichef ist mehr als ein guter Freund von Sweet und versetzt Alex in die finsterste Slum-Gegend. Was kann einem weißen, neunmalklugen Musterpolizisten schlimmeres passieren. An jeder Straßenecke stehen die Dealer, hinter jeder Tür wird geprügelt und gemordet. Hier wird Alex nun zusammen mit seinem schwarzen Kollegen Dennis (Forest Whitaker) für Ruhe und Ordnung sorgen, diverse Klein- und Großganoven aufs Kreuz legen und schließlich den Oberboß zur Strecke bringen.

Bevor es mit der Verbrecherjagd so richtig losgehen kann, muß der Grünschnabel beweisen, daß er aus dem rechten Hartholz geschnitzt ist, was Anlaß zu den üblichen Verwicklungen und Slapstick-Einlagen bietet.

Downtown ist eine der typischen Gewaltkomödien der achtziger Jahre. Der Plot, seit "Beverley Hills Cop" zum x-sten Male aufgekocht, die Konstellationen, samt verräterischem Polizeichef hinlänglich bekannt. Trotzdem "funktioniert" der Film, und das nur dank der beiden Hauptdarsteller. Forest Whitaker (Good Morning Vietnam, Johnny Handsome, Bird) und Anthony Edwards spielen das typisch ungleiche Polizistenduo mit professioneller Leichtigkeit und werten die konventionelle Story etwas auf. Trotzdem kann man Downtown nur Whitaker-Fans ernsthaft empfehlen. *vw*

Regie: Richard Benjamin
Produzent: Gale Ann Hurd
Darsteller: Forest Whitaker, Anthony Edwards, Penelope Ann Miller
Laufzeit: ca. 89 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: Fox-Video
Zirka-Preis: 39,95 Mark
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

PRACHT pixel



Die kuscheligen und zudem rotzfrechen *Tiny Skweeks* posieren in grandiosen Zwischenbildern (Amiga)

Robocop räumt auf dem Super NES auf

Der Turmspringer aus *International Sports Challenge* (Amiga)



...und er bricht trotzdem zusammen: *Robocop* (SNES)

Der Eis-Buddha aus *Heaven & Earth* (MS-DOS)

Heiße Maids aus der Spielhalle: *Splash* (Arcade)



Der Wahnsinn auf Diskette: *Comanche Maximum Overkill* ist ein neuer Simulationsstern.

Pompös: *Betrayal of Krondor*, das neue Grafikrollenspiel von Dynamix.

Frisch von der Londoner ECTS-Show eingetrudelt, brachten Volker, Knut und Winnie einen ganzen Sack voller Neuheiten mit. Leider passen viele der Spiele-Highlights nicht mehr in diese Ausgabe. Auf einige Infos zu heißen Softwareperlen müßt Ihr also noch bis nächsten Monat warten. Wir richten unser besonderes Augenmerk auf das Nobelrollenspiel **Betrayal of Krondor** aus dem Hause Dynamix. Endlich fertig, liefern wir Euch dann den langersehnten Testbericht von **Space Quest 5**. Ebenfalls mit von der Partie — die wohl grafisch eindrucksvollste Simulation, die je das Licht der Computermonitore erblickt hat: **Comanche Maximum Overkill** und der Denkspielknüller **The incredible Machine.**

PC-Freaks dürfen sich auf den Artikel über den superschnellen High-End-PC freuen. Wenn die Kamera nicht klemmt und alle Redakteure brav zum Friseur gehen (vor allem Michael "Die Mähne" Hengst), sollte im nächsten Heft der zweite Teil des Fotoromans erscheinen. Natürlich werden die Videospieler nicht vergessen: Jede Menge neuer Spiele, Tips und Infos gibt's in der neuen *POWER PLAY*.

Denkspielleidenschaft: Die *Incredible Machine* legt die Redaktion lahm.

POWER PLAY

12

erscheint am
11. November 1992


DIE GRÖSSTE AUSWAHL AN
VIDEOSPIELEN!
VIDEOSPIELE
schon ab 19,99 DM
TOYS "R" US



Geschmack unbegrenzt
NEU!
25's BOX
100 mm/DM 5,50
Smoke
GOLDEN
AMERICAN
25's
GOLDEN
AMERICAN
100s
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 1,0 mg Nikotin und 14 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)